

DUNIA KOLEKSI

HULU HILIR KEPEMILIKAN KARYA SENI

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Lingkup Hak Cipta

Pasal 1:

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 9:

1. Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:
a. penerbitan Ciptaan; b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; c. penerjemahan Ciptaan; d. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan; e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman Ciptaan; h. Komunikasi Ciptaan; dan i. penyewaan Ciptaan.

Ketentuan Pidana

Pasal 113:

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Pasal 114

Setiap Orang yang mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).

DUNIA KOLEKSI

HULU HILIR KEPEMILIKAN KARYA SENI

Penyunting:

A. Sudjud **Dartanto**

M. Kholid Arif Roza**q**



PENERBIT OMBAK
www.penerbitombak.com

2019

DUNIA KOLEKSI: HULU HILIK KEPEMILIKAN KARYA SENI

Copyright©Prodi Tata Kelola Seni ISI Yogyakarta, 2019

Diterbitkan oleh Penerbit Ombak (**Anggota IKAPI**), 2019
Perumahan Nogotirto III, Jl. Progo B-15, Yogyakarta 55599

Tlp. (0274) 7019945; Fax. (0274) 620606

e-mail: redaksiombak@yahoo.co.id

website: www.penerbitombak.com

facebook: Penerbit OmbakTiga

PO. *.09.'19**

Penyunting: A. Sudjud **Dartanto**

M. Kholid Arif Roza**q**

Tata letak: Aditya Pradana Widodo

Sampul: Mikke Susanto

Perpustakaan Nasional RI. Data Katalog dalam Terbitan (KDT)

DUNIA KOLEKSI: HULU HILIK KEPEMILIKAN KARYA SENI

Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2019

x + 137 hlm.; 16 x 24 cm

ISBN: 978-602-258-481-0

DAFTAR ISI

Pengantar Editor

Adaptasi Kelola di Era Disruptif Industri 4.0 (sektor usaha, fotografi, pendidikan, dan seni visual)

~ *M. Kholid Arif Rozaq, M.M.*

Aspek Hukum Kepemilikan Karya Seni Bernilai Cagar Budaya

~ *Aditya Revianur dan Raihan Tsany Munandar*

Ephemera dan Manifestasi Gerakan Sosial: Hulu Hilir Seni Visual Poster (AKSI)

~ *Arif Rahman Bramantya dan Ikhtiar Anugrah Hidayat*

Aku dan Kolektor-Kolektorku

~ *I Wayan Sujana Suklu*

Kelola Koleksi Museum: Kajian Teoritik

~ *Khoirul Anam*

Koleksi Wayang Kulit Milik Pribadi di Jawa: Peran, Potensi dan Tantangannya

~ *Rudy Wiratama*

Pusat Data Seniman dan Budayawan di Yogyakarta: Upaya Penyelamatan Arsip

~ *Faizatush Sholikhah dan Rina Rakhmawati*

Pulau Bali Menjadi Pusat Dunia Koleksi Seni Pertunjukan Barong Sakral dan Profan

~ *I Wayan Dana*

Kaset Barat Rekaman YESS; Produk Unik Lokal untuk Musik Internasional
~ *Hermansyah Muttaqin*

Kurator dan Pembentukan Selera Terhadap Karya Seni Rupa
~ *Zuliati*

Metode Inventarisasi dan Penghitungan Harga Karya Seni Kriya Istana
Kepresidenan Negara Republik Indonesia
~ *Timbul Raharjo*

Galeri Nasional Indonesia di Tengah Interaksi Global Studi Pameran
Koleksi di Canberra, Australia (2014) dan Sofia, Bulgaria (2017)
~ *Citra Smara Dewi dan Bayu Genia Krishbie*

Mengoleksi Memori Lewat Sinema
~ *Agus Dermawan T.*

Diterima, Tetapi Dianggap “Sepi” (Kajian Pengunjung Pameran Seni Art
Jog di Yogyakarta)
~ *Meike Lusye Karolus dan Revta Fariszy*

Replikasi Digital Koleksi Museum Sonobudoyo Yogyakarta Melalui
Penciptaan Fotografi Dengan Metode Orbit 360 Derajat
~ *Yohanes Baptista*

Tindakan Konservasi Preventif Sebagai Upaya Pelestarian Koleksi Lukisan
~ *Vicky Ferdian Saputra*

Di Balik Sajian Karya Seni: Peran *Art Handler* dalam Penanganan Karya
Seni Mulai dari Studio Seni, Galeri hingga Ruang Koleksi
~ *Ladija Triana Dewi*

Akuisisi Koleksi Kendaraan Antik David Sunar Handoko
~ *Trisna Pradita Putra*

Dinamika Manajemen Proyek dalam Karya Seni Murni Patug Win Dwi
Laksono

~ Dian Ajeng Kirana

Dari Meja Makan ke Ruang Pameran: Penyajian Koleksi Kelompok Studi
Makanan Bakudapan sebagai Hasil dari Penelitian Artistik pada
Artjog 2019

~ RR. *Vegasari Adya Ratna*

Tentang Penulis

PENGANTAR PENYUNTING

Seni tanpa sebuah tata kelola seni ibarat adalah sebuah entitas yang sunyi dan terisolasi dari masyarakat yang semakin menginginkan suatu presentasi dan pengelolaan yang rapi, menarik dan terkelola dengan baik. Selain itu, masyarakat juga membutuhkan kemudahan dalam mengakses pengetahuan dengan berbagai bentuknya, terutama dalam penandanya (*signifier*) atau materialitasnya, misalnya yaitu arsip, benda seni, dan lain sebagainya. Tata kelola seni ada dari tahap praproduksi (sebelum benda/karya dibuat), produksi (benda/karya selesai dibuat) hingga pascaproduksi (praktik konsumsi benda/karya seni) dalam kaitannya dengan misi buku ini terbit adalah untuk melihat bagaimana tata kelola seni itu terkait dengan rangkaian akhir dari proses itu yaitu pascaproduksi, yaitu koleksi. Tata kelola koleksi, dalam arti seluas-luasnya dan spesifik yaitu seni kian menjadi minat kolektor, dan ini membentuk jenis masyarakat kolektor yang dalam sebuah dunia koleksi, eksistensi, fungsi, dan maknanya kian penting dan menentukan.

Sebagai ranah pascaproduksi, tata kelola koleksi adalah dunia yang sepenuhnya dimiliki oleh sang 'kolektor', dan di luar otoritas 'kreator', dimiliki di situ dalam arti kepemilikan dan produksi maknanya atau aspek petandanya (*signified*). Walau demikian, kita bisa memeriksa hubungan antarkreator dan kolektor dalam konteks hubungan produksi, reproduksi, konsumsi, dan distribusi makna. Kita tahu, tindakan mengoleksi bukan sekadar sebuah praktik tanpa sadar dan makna, namun sesungguhnya disadari oleh kolektor dalam pembentukan identitas dan pengalaman subjektivitas. Dapat dikatakan dengan singkat dan mudah bahwa siapa pun memerlukan makna dalam konteks eksistensi. Sejalan dengan pandangan eksistensial: ada eksistensi baru kemudian esensi, pada titik ini, praktik pengoleksian terkait dengan keinginan mendapatkan sebuah 'esensi'. Jika benda koleksinya lebih dari satu benda dari satu klaster (secara paradigmatik), maka bisa dipastikan kolektor itu adalah sosok yang idealis dalam pilihan-pilihan koleksinya, misalnya dalam hal ini adalah kolektor khusus poster revolusi, hingga jenis lukisan surealisme,

misalnya. Apabila koleksinya lebih dari satu klaster (multi-paradigmatik) maka dapat dinilai si kolektor adalah tipe kolektor yang memiliki karakter majemuk, ia mengoleksi keragaman *signifieds*. Apakah mengoleksi ini bebas dari subjektivitas? Hampir dipastikan tidak mungkin, oleh sebab praktik pengoleksian juga tidak bisa lepas dari sebuah usaha untuk ‘mengada’ (*being*) dalam dunia! Lihatlah berbagai fenomena praktik pengoleksian, mungkin ada ratusan hingga ribuan kolektor dengan berbagai minat dan kecenderungannya. Dan pada titik ini kita bisa bertanya, mengapa sekali mengoleksi satu benda akan terus-menerus mengoleksi? Di luar soal perkara kemampuan daya beli atau akses pengoleksian bahwa praktik pengoleksian juga menunjukkan subjek terus mengalami apa yang disebut dalam studi psikonalisis yaitu ‘lack’ (kekurangan), ini bukan dalam arti negatif, tetapi menunjukkan diri kita yang sesungguhnya selalu tak penuh, atau bulat, dan dengan cara mengisinya dengan ‘signifiers/signifieds’ melalui benda-benda koleksi maka diri kita ‘seolah-olah’ akan mengalami rasa kepuasan dan senang!

Buku ini lahir dalam kaitannya dengan seminar akademik yang diselenggarakan oleh Fakultas Seni Rupa (FSR), Insititut Seni Indonesia (ISI), Yogyakarta. Penyelenggara seminar akademik tahun ini adalah Jurusan/Prodi Strata 1, Tata Kelola Seni (TKS), FSR ISI Yogyakarta yang dengan sengaja mengetengahkan wacana mengenai dunia koleksi. Dengan menghadirkan wacana ini, kami berharap akan dapat memperkaya perspektif mengenai tata kelola koleksi, yang dalam praktik kurikulumnya didukung oleh berbagai mata kuliah yang mendukung, terutama dari gabungan antara keilmuan manajemen, keilmuan seni, dan tambahan mata kuliah yang bersifat komplementer dan mendukung.

Dengan digelarnya wacana koleksi dan tata kelola koleksi ini diharapkan, *pertama*, dapat terus menumbuhkan minat masyarakat dalam mengembangkan budaya koleksi. Sebagaimana yang telah disinggung, praktik pengoleksian sebagai sebuah ranah pascaproduksi adalah domain penting untuk produksi selanjutnya, dalam hal ini adalah reproduksi makna dan produksi makna, selain perkara teknis perawatan, tata pinjam, dan lain sebagainya. Benda apa yang dikoleksi? Ini bisa banyak, sebagaimana yang dikupas oleh para penulis dalam buku ini, dari mulai benda dalam konteks budaya populer, budaya kerakyatan, budaya tradisi, dan tentu saja seni, dari seni rupa, seni media rekam, termasuk seni

media baru hingga bahkan dokumentasi dari seni pertunjukan dan seni performans! Pada titik kita dapat melihat dengan jelas bahwa produksi seni dan budaya menghasilkan berbagai jenis masyarakat kolektor. *Kedua*, dapat memberi wawasan tambahan bagi kreator, dari perupa, pegrafis, pelukis, fotografer, peseni media rekam (sineas, dan lain sebagainya), penari, performer, keramikus, pembatik, pengrajin/seniman kulit/kaca/logam, desainer, arsitek, dan masih banyak lagi disiplin, baik dari ranah budaya populer, kerakyatan, tradisi dan seni. Wawasan tambahan itu terkait dengan pertanyaan eksistensial: apa fungsi dan makna mengoleksi bagi manusia, bagaimana kolektor menjalani praktik pengoleksian, dan di luar itu, bagaimana sistem pasar dan pranata umum lainnya menentukan nilai suatu benda koleksi.

Atas dasar harapan itu, buku ini kiranya dapat berarti bagi para pembaca seluas-luasnya, baik bagi Anda sebagai kreator, kolektor, dan bagi umum yang terutama hendak memasuki dan menjalani profesi sebagai kolektor. Para penulis dalam buku ini terdiri dari berbagai orang yang kompeten dan ahli dalam bidangnya, dari para akademisi, praktisi galeri dan museum, peneliti lepas, mahasiswa, dan bahkan aktor kreatif, atau seniman itu sendiri. Muatan isi artikel tersebar dari bedah teoretis hingga empiris, ini tentu berguna bagi kita untuk mendapat dua pengalaman sekaligus, yakni pengetahuan yang bersifat teoretis dan pengetahuan yang bersifat praktis. Keduanya dihadirkan dalam buku ini untuk mendekatkan jarak antara teori dan praktik.

Ada 20 artikel yang kiranya dapat dibagi dua bagian besar, *pertama* adalah bagian koleksi umum dan koleksi seni bila dapat dibagi demikian. Pada bagian koleksi umum kita mendapati berbagai fenomena koleksi, utamanya didekati dari sudut pandang kajian dan berbagai konteks sebagai berikut: konteks hukum oleh Aditya Revianur, analisis disruptif dalam konteks Industri 4.0 oleh M. Kholid Arif Rozaq, konteks aktivisme oleh Arif Rahman Brahmantya, konteks koleksi budaya populer oleh Hermansyah Mutaqqin, konteks budaya tradisi oleh I Wayan Dana dan Rudy Wiratama, kajian resepsi makna oleh Rr. Vegasari Ada Ratna dan Zuliati, konteks kearsipan oleh Faizatush Sholikhah, kajian kepenontonan oleh Meiki Lusye Karolus dan Revta Fariszy. *Kedua* pada bagian koleksi seni secara khusus juga ditinjau dari berbagai aspek, sebagai berikut: aspek memori oleh Agus Dermawan T., aspek manajemen oleh Ajeng

Kirana, aspek internasionalisasi koleksi oleh Citra Swara dewi dan Bayu Genia Krishna, aspek harga karya koleksi oleh Timbul Raharjo, aspek akusisi oleh Trisna Pradia Putra, aspek konservasi oleh Vicky Ferdian Saputra, aspek koleksi museum oleh Yohanes Bapsista BP dan Khoriul Anam, aspek “Art Handling” oleh Ladija Triana Dewi, kajian pengalaman dikoleksi oleh I Wayan Sujana Suklu.

Seluruh penulis menganalisis berbagai konteks budaya, dari budaya tradisi, kerakyataan, populer, dan seni. Berbagai cara pandang, metode pendekatan, dan bentuk pengulasan dihadirkan oleh penulis dari kajian resepsi, analisis teks, hingga struktural dengan berbagai kasus dan fenomena di seputar dunia koleksi.

Buku ini tidak mungkin terbit tanpa dukungan sejumlah pihak: FSR ISI Yogyakarta, Jurusan/Prodi S-1 Tata Kelola Seni–FSR ISI Yogyakarta, Dictie Art Laboratory, Yogyakarta, Penerbit Ombak yang memublikasikan wacana dunia koleksi ini, dan tentu saja para seluruh penulis dalam buku kedua kami ini. Apa yang membedakan dengan buku pertama adalah jumlah kontributor dari mekanisme ‘*open call*’ yang lebih banyak. Bisa jadi ini menandakan antusiasme dalam wacana dunia koleksi. Kita semua adalah kolektor, bahkan sejak kita masa kanak-kanak yang mengoleksi mainan. Sesungguhnya kita sudah memiliki naluri mengoleksi benda-benda yang memiliki arti penting dalam hidup kita. Seperti yang telah disampaikan pada bagian awal bahwa praktik mengoleksi juga terkait dengan identitas, pengalaman subjektivitas dan secara filosofis terkait dengan cara kita mengada dalam dunia. Praktik pengoleksian terkait dengan mengumpulkan tanda-tanda yang berarti bagi kehidupan kita. Sering kita dengar ada pameran koleksi yang menunjukkan adanya visi untuk mengingatkan kembali masyarakat atas apa yang hilang atau dilupakan. Dengan melihat koleksi kita dapat terhubung lagi dengan sejarah (diakronik), dan temporalitas hidup (sinkronik) yang senantiasa menjadi bagian dari sejarah hidup kita. Pada gilirannya melihat, merenungi, dan mengalami koleksi membawa kita hidup dalam sejarah, darinya kita dapat terus belajar dari apa yang telah lewat, sekaligus dapat merencanakan dan membayangkan hidup ke depan.

Semoga buku ini dapat merefleksikan situasi dunia koleksi, terutama di Indonesia, dan dapat menunjang studi atau kajian mengenai dunia koleksi dan seluruh praktik pewacanaannya. Dengan berbagai latar

belakang dan minatnya, para penulis dalam buku ini mendekati dan mengalami wacana dunia koleksi dengan semangat lintas disiplin. Dengan demikian, diharapkan kita dapat mendapatkan berbagai perspektif dalam melihat visi, misi, dan praktik koleksi dalam konteks pascaproduksi.

Yogyakarta, September 2019

A. Sudjud Dartanto

M. Kholid Arif Rozaq

ADAPTASI KELOLA DI ERA DISRUPTIF INDUSTRI 4.0 (SEKTOR USAHA, FOTOGRAFI, PENDIDIKAN, DAN SENI VISUAL)

M. Kholid Arif Rozaq

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membuat berbagai aspek kehidupan lebih mudah, lebih nyaman dan lebih efisien. Pada saat yang sama, kemajuan teknologi juga memiliki potensi untuk menciptakan kelas-kelas baru di dalam komunitas dan dalam konteks hubungan global. Disruptif adalah inovasi yang tidak pernah ada sebelumnya dan tiba-tiba menghadirkan layanan, produk, dan sistem yang ada. Disruptif membawa pesan penting yang mengharuskan individu atau kelompok dipersiapkan atau dipinggirkan. Secara umum, gangguan akan memecah semua lintasan aspek kehidupan yang sebelumnya bisa menjadi sumber kekuatan bagi individu atau kelompok, dari sosial, ekonomi, budaya, hingga politik. Konvergensi teknologi digital dan ekonomi kreatif memiliki efek yang mengganggu masyarakat dengan cara yang tampaknya hipotetis. Munculnya Revolusi Industri 4.0, yaitu ketika teknologi lebih mudah diakses, lebih banyak digunakan, dan lebih terintegrasi dari sebelumnya (McKinsey & Company 2018).

Istilah “disruption” dipopulerkan oleh (Christensen 1997) dalam bukunya *The Innovator’s Dilemma*. Istilah “disruptif innovation” diperkenalkan dalam dunia bisnis. Teorinya menjelaskan bagaimana perusahaan kecil dengan sumber daya yang terbatas mampu memasuki pasar dan menggantikan sistem yang sudah mapan. Inovasi disruptif (*disruptif innovation*) didefinisikan sebagai inovasi yang membantu

menciptakan pasar baru, mengganggu atau merusak pasar atau sistem yang sudah ada, dan pada akhirnya menggantikan teknologi terdahulu tersebut. Inovasi disruptif mengembangkan suatu produk atau layanan dengan cara yang tak diduga pasar, umumnya dengan menciptakan jenis konsumen berbeda pada pasar yang baru dan menurunkan harga pada pasar yang lama.

Merujuk pada pemahaman tadi, sebenarnya era disruptif telah terjadi sejak lama (Wrigley 2018). Revolusi industri abad ke-19 mungkin salah satu bentuk disruptif yang sangat jelas, yaitu ketika diciptakannya mesin uap. Era modern dapat dirasakan era awal merebaknya telepon genggam sekitar akhir tahun 90-an, yang dapat dikatakan sebagai bentuk era disruptif. Dalam masa tersebut seorang ojek pangkalan yang tidak mempunyai telepon genggam akan merasa terdisrupsi atau “terganggu” dengan pengojek yang sudah mempunyai teknologi komunikasi lebih maju yaitu telepon genggam. Mereka dengan mudah dapat dihubungi oleh pelanggan setianya. Perubahan ‘gangguan’ tersebut bahkan berlanjut sampai sekarang dengan adanya aplikasi Gojek yang ber-*platform* digital. *Platform* berita juga merupakan salah satu contoh inovasi disruptif yang merusak pasar media tradisional (cetak). Penjualan koran atau media mengalami gejala penurunan oplah, bahkan beberapa perusahaan yang memilih mengakhiri bisnisnya (Sholahuddin 2014). Hampir media cetak mulai beradaptasi ke *platform* media digital.

Menjawab era disruptif tersebut, pelaku usaha kreatif termasuk para seniman harus dapat melihat dari sisi kesempatan bukan sebagai hambatan. Perkembangan teknologi termasuk internet merupakan salah satu pintu strategis dalam proses perubahan industri yang sangat cepat saat ini, termasuk revolusi bisnis secara elektronik atau *e-business* (Amit & Zott 2001). Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2017 pengguna internet pada sektor bisnis di Indonesia lebih dari 143,26 juta (The Indonesian Internet Service Provider Association 2017). Hal ini memberikan informasi bahwa lebih dari separuh pelaku bisnis telah menggunakan teknologi internet.

Disruptif ini juga terjadi pada dunia pendidikan seni. Mereka menghadapi situasi ketika perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, baik ekonomi, sosial, politik dan budaya, terjadi begitu cepat. Pemadatan waktu produksi dan jarak konsumsi menyebabkan tren dan selera orang

berubah dalam waktu singkat. Sistem pendidikan, termasuk di bidang pendidikan seni, belum mampu mengantisipasi karakter keseluruhan dari percepatan kehidupan (dromologi) (Piliang 2017). Pengetahuan dan keterampilan yang ditawarkan melalui pendidikan konvensional sering kali jauh di belakang tuntutan zaman. Kondisi ini membutuhkan pembaruan dan peremajaan pengetahuan yang berkelanjutan dalam sistem pendidikan sehingga kesenjangan antara sistem pendidikan dan dinamika sains dapat diantisipasi.

B. Disruptif Sektor Usaha Kecil

E-commerce adalah salah satu bentuk pemanfaatan internet dalam melakukan bisnis. Tidak dapat dipungkiri bahwa *e-commerce* telah mengubah banyak hal dalam melakukan bisnis. Perubahan tersebut tidak hanya mengubah cara pelaku menjual, membeli, dan melakukan kesepakatan dengan konsumen maupun pemasok, namun juga mengubah perspektif pada bisnis itu sendiri. Manivestasi perubahan tersebut dengan maraknya portal *marketplace* semacam Bukalapak, Tokopedia, Shopee dan lain sebagainya. Perubahan tersebut memberikan pesan bahwa agar dapat bertahan dalam model bisnis yang baru, memaksa pelaku bisnis untuk melakukan adopsi teknologi tersebut (Rahayu & Day 2015).

E-commerce sebenarnya bukanlah hal yang baru. Adaptasi pelaku bisnis telah dimulai sejak tahun 1995 dalam bentuk yang masih sederhana. Pengertian *e-commerce* sangat bervariasi, salah satu definisi dapat diambil dari Turban *et al.* (2008), *e-commerce* adalah proses pembelian, penjualan, atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer, termasuk internet. Adopsi *e-commerce* di tingkat bisnis UKM perlu dilakukan.

C. Sektor Dunia Industri Fotografi

Kasus perjalanan panjang industri kamera Kodak menarik untuk dijadikan model kegagalan adaptasi dari era disruptif. Contoh berikut merupakan hasil analisis dari artikel dari Lucas Jr dan Goh (2009). Pada kasus Kodak, penemuan dan pertumbuhan fotografi digital merupakan teknologi disruptif (teknologi yang mengganggu) yang sangat jelas dan memberikan dampak yang sangat dramatis pada penjualan film seleloid. Teknologi baru tersebut merupakan perubahan sekali dalam seratus tahun perusahaan Kodak. Perubahan digital mengubah proses hampir

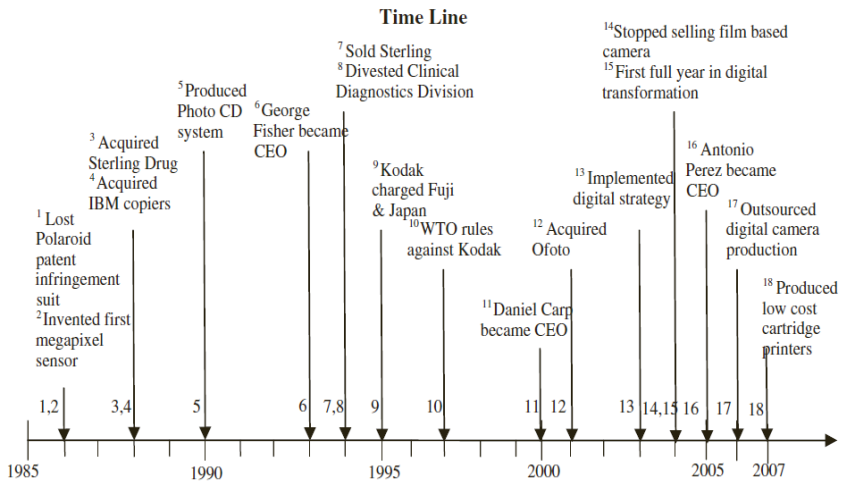
semua perilaku di bidang fotografi, bagaimana cara konsumen memotret, cara mereka melakukan *display* dan berbagi gambar.

Teori disruptif teknologi adalah salah satu yang paling populer untuk menjelaskan nasib perusahaan *incumbent* menghadapi teknologi baru yang signifikan (Christensen 1997). Dia berpendapat bahwa berinvestasi teknologi disruptif merupakan sesuatu yang sangat mengganggu pada sisi keuangan, bahkan tidak rasional karena investasi ini pada awalnya tidak memberikan keuntungan pasar. Perusahaan sering kali menghilangkan ide yang diminta pelanggan ketika perusahaan harus melakukan investasi besar dengan teknologi baru. Namun, pada saat pelanggan meminta produk inovatif, sudah terlambat untuk bersaing di pasar baru. Akar penyebab dari kegagalan adalah kurang beradaptasi dengan teknologi yang baru. Satu masalah dalam mengidentifikasi disruptor sering kali membutuhkan banyak waktu untuk memberi dampak. Prosesnya yang cukup panjang lebih dari berminggu-minggu atau berbulan-bulan. Masalah lain yang timbul sering kali model bisnis disruptor terlihat sangat berbeda dari apa yang sudah ada, jadi sulit untuk mengidentifikasi disruptor pada tahap awal.

Teknologi disruptif secara tipikal menghasilkan produk yang lebih murah, lebih ringkas, dan sering kali lebih nyaman dalam penggunaan dibandingkan dengan teknologi produk lama (Christensen 1997). Kamera digital pada awalnya sangat mahal, namun dengan cepat para produsen memperbaiki kinerja dan secara konstan menurunkan harganya. Digital fotografi, bukan hanya sekadar produk pengganti, namun sebuah perubahan proses secara menyeluruh meliputi *capturing*, *displaying*, dan *transmitting* gambar. Pada kondisi seperti ini, Kodak menganggap remeh dari betapa cepatnya pertumbuhan teknologi baru (Lucas Jr & Goh 2009).

Pelajaran yang bisa diambil dari melihat kasus Kodak adalah manajemen harus mengenali ancaman dan peluang teknologi informasi dan komunikasi baru dan kemampuan beradaptasi untuk perubahan. Upaya perubahan ini sering kali berhadapan dengan kekakuan budaya organisasi. Analisis sejarah Kodak ini menguatkan teori bahwa kebutuhan perlunya mengubah organisasi dan budayanya ketika menanggapi teknologi yang mengganggu (teknologi disruptif). Adaptasi ini juga berlaku pada pelaku atau seniman fotografi. Mereka harus menyesuaikan teknologi dalam melakukan kreativitasnya. Mulai proses pengambilan

foto sampai proses produksinya.



Gambar 1.1 Garis waktu perjalanan perusahaan Kodak (Lucas Jr & Goh 2009).

D. Sektor Pendidikan

Dewasa ini, semakin banyak orang di seluruh dunia menggunakan teknologi seluler untuk belajar dan melakukan tugas setiap hari (Ally & Prieto-Blázquez 2014). Pertanyaan berikutnya adalah “Apakah dimungkin pada masa depan pembelajaran *mobile* dalam pendidikan?” Di masa depan, perangkat seluler akan terlihat sangat berbeda dari hari ini dan akan semakin canggih ; karenanya, pendidikan tinggi harus merencanakan untuk memberikan pendidikan guna memenuhi tuntutan generasi mahasiswa baru. Pembelajaran *mobile* generasi berikutnya akan lebih banyak di mana-mana; akan ada sistem cerdas di mana-mana yang dapat dipelajari oleh siswa, dan peserta didik sendiri akan melakukan pembelajaran dari manapun. Pembelajar akan belajar dari berbagai sumber daripada hanya menggunakan satu perangkat. Embrio kondisi pembelajaran *mobile* seperti ini sebenarnya telah terjadi, semisal *e-learning* di perguruan tinggi. Namun optimalisasinya masih rendah. Hal ini pada saat nya akan menjadi disruptif di bidang pendidikan. Penugasan perkuliahan dapat di akses semua mahasiswa dari manapun, dan mereka bisa memberikan tugas dari manapun tanpa tatap muka. Meskipun demikian perubahan ini menuntut budaya pendidikan itu sendiri.

Karena ketersediaan teknologi *mobile* semakin global, dunia

pendidikan memiliki kesempatan yang memungkinkan individu dari seluruh dunia untuk mengakses sumber daya pendidikan. Pada saatnya nanti sumber daya pendidikan tersedia sebagai sumber daya pendidikan yang terbuka. Meningkatnya ketersediaan sumber daya pendidikan terbuka untuk teknologi seluler membuat akses ke pembelajaran menjadi lebih terjangkau bagi siapa saja yang ingin belajar (Traxler 2016). Salah satu contoh disruptif sektor pendidikan adalah bimbingan belajar secara maya pada aplikasi www.ruangguru.com. Siswa secara virtual dapat melakukan proses belajar mengajar, sehingga dimensi ruang dan waktu menjadi nisbi.

E. Sektor Seni Visual

Sektor di bidang seni, termasuk seni visual dalam era industri 4.0, proses pembelajaran dari berbagai jenis pengetahuan dan keterampilan terkait erat dengan tuntutan industri dan dunia kerja, jauh lebih cepat daripada kurikulum pembelajaran yang ditawarkan oleh pendidikan formal. Penyerapan pengetahuan pada generasi milenial didapat dari berbagai sumber informasi yang dikombinasikan dengan pemahaman intuitif tentang hal-hal yang relevan dalam setiap situasi dapat dilakukan dalam waktu cepat (Nugrahani, Wahed, Wibawanto dkk. 2018).

Generasi milenial umumnya lahir ketika setiap individu adalah pembelajar mandiri yang sangat fleksibel dan adaptif. Mereka tidak selalu menempatkan diri dalam komunitas akademik formal, tetapi lebih memilih komunitas yang dapat mengakomodasi minat mereka dalam memperoleh informasi yang mendukung keterampilan dan pengetahuan mereka (Nugrahani *et al.*, 2018). Mereka bertekad, berprestasi, yang bergantung pada teknologi dan sistem pendukung mereka. Metode pengajaran sepuluh tahun yang lalu bukanlah metode untuk mencapai pembelajaran dengan generasi ini (Monaco & Martin 2007).

Pendidikan seni bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai estetika dengan memberikan pengalaman perseptual, budaya dan artistik (Triyanto 2005). Pengalaman perseptual ditanamkan melalui kegiatan pemikiran, penciptaan, imajinasi, dan kegiatan ekspresi kreatif. Pengalaman budaya diperoleh dengan belajar dan memahami bentuk-bentuk budaya dari masa lalu dan sekarang, pengalaman artistik dikembangkan melalui pemahaman dan keterampilan dengan menggunakan media seni dan

menciptakan karya seni yang diproduksi oleh orang lain.

Keberadaan teknologi internet telah membuka akses untuk mencapai tujuan pendidikan seni melalui ruang belajar nonformal. Berbagai informasi, artikel, dan sumber belajar dapat diperoleh dan diakses dalam waktu singkat. Siswa diizinkan untuk memikirkan pertanyaan tentang segala hal dan dapat langsung mencari jawaban atas pertanyaan ini melalui mesin pencari. Siswa milenial, yang disebut sebagai “*native digital*”, telah terpapar dengan teknologi informasi sejak usia sangat muda. Akses *Millennials* ke teknologi, informasi, dan media digital lebih besar daripada generasi sebelumnya (Roehl, Reddy, & Shannon 2013). Milenial selalu memiliki rasa ingin tahu dan antusiasme yang tinggi terhadap pengetahuan. Saat ini para pelajar milenial memiliki kendali penuh atas semua informasi yang mereka butuhkan untuk mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilan mereka secara mandiri. Metode pembelajaran yang ditawarkan di kelas terkadang terasa terlalu lambat bagi siswa di era ini. Tidak semua konten pembelajaran yang diperoleh dari pendidikan formal mengakomodasi kebutuhan mereka dalam menjawab berbagai pertanyaan dan keterampilan khusus yang mereka butuhkan untuk menjadi individu yang siap bersaing di era teknologi. Generasi milenial, untuk terlibat dalam latihan pembelajaran kooperatif, memberdayakan mereka untuk menjadi pengambil keputusan dalam kursus, dan membuat mereka untuk menganalisis strategi pembelajaran mereka sendiri (Mcglynn 2005). Membuat generasi milenial tertarik pada proses pembelajaran dengan memperkenalkan topik yang menarik minat pribadi adalah cara utama untuk mencapai generasi milenial dalam format pendidikan (Caballero, Munoz, Jadraque, & Moneva 2019). Dengan demikian, kecenderungan untuk mencari pengetahuan dan keterampilan karya seni visual melalui pendidikan non-formal adalah fenomena yang terjadi di era teknologi.

Era teknologi dianggap tepat dalam mengakomodasi perspektif pendidikan konstruktivis yang menegaskan bahwa individu akan mencapai potensi maksimum mereka dengan lebih baik ketika mereka secara aktif terlibat dalam mengeksplorasi dan berbagi informasi yang dibagikan kepada orang lain dalam suatu komunitas (Ackermann 2001).

Komunitas virtual menggunakan teknologi internet untuk membangun jaringan, untuk membangun kolaborasi lintas batas geografis

dan zona waktu. Tempat mereka berkumpul dan berkolaborasi adalah internet. Pekerjaan mereka didasarkan pada diskusi aktif dan kegiatan berbagi melalui komunikasi virtual. Dalam hal pertukaran sosial, anggota dalam komunitas virtual bersedia memberikan informasi yang berharga dan berbagi dengan anggota lain. Dengan memberi dan berkontribusi pengetahuan, mereka berharap anggota lain akan memberikan bantuan serupa di masa depan. Penenliti Emerson (1976) menyatakan bahwa perilaku pertukaran sosial adalah dasar untuk mempertahankan interaksi sosial di antara orang-orang, individu yang rasional harus mengejar keuntungan terbesar (Jinyang 2015).

Dalam komunitas virtual, setiap orang dapat memainkan peran aktif dalam proses pembelajaran karena setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi pelajar dan instruktur secara bergantian. Komunitas virtual menghubungkan pembuat, kurator dan penonton. Mereka berbagi ide dan bisa mendapatkan umpan balik secara instan. Keberadaan komunitas virtual terkait langsung dengan media sosial sebagai media utama.

Beberapa komunitas virtual dimulai dari akun pribadi di media sosial. Internet telah memfasilitasi pengguna untuk dapat mengakses dan memilah semua informasi yang dibutuhkan. Dalam konteks pembelajaran seni, setiap individu dapat menentukan dan memilih komunitas virtual yang sesuai dengan minat dan preferensi mereka, bahkan memilah mereka untuk mengarah pada keterampilan yang sangat spesifik. Misalnya, komunitas virtual yang berspesialisasi dalam menggambar dan ilustrasi. Ada ratusan komunitas virtual bertema ilustrasi yang secara aktif menerbitkan kegiatan dan diskusi mereka di ruang media sosial. Setiap komunitas memiliki posisi yang berbeda satu sama lain, meskipun mereka berada dalam ruang lingkup seni visual yang sama—menggambar dan ilustrasi. Beberapa berspesialisasi dalam bidang ilustrasi menggunakan media cat air, lukisan digital, atau manipulasi foto. Penempatan posisi komunitas ilustrator tidak hanya dibatasi oleh teknik dan media yang digunakan, tetapi juga tema yang membingkai semangat kerja anggota komunitas. Beberapa komunitas ilustrator fokus pada tema budaya, di mana komunitas lain fokus pada ilustrasi untuk anak-anak, romansa, dakwah, dan tema menarik lainnya. Pengguna internet dapat dengan mudah menemukan dan menentukan komunitas virtual yang sesuai

dengan kebutuhan dan minat mereka.

Minat dan motivasi yang serupa mendorong rasa kepemilikan anggota dalam komunitas virtual. Ini juga menjadi motivasi individu untuk mencapai kesuksesan dalam bidang atau keterampilan tertentu. Dengan menjadi bagian dari komunitas, setiap anggota memiliki peluang lebih besar untuk kualitas pembelajaran mereka dengan mengarahkan fokus mereka, mengajukan pertanyaan, dan bekerja bersama untuk menemukan solusi (Augar, Raitman, & Zhou 2004). Dengan demikian, daya tahan komunitas virtual dapat bertahan lebih lama dari kelas virtual, karena sifatnya yang adaptif dan sesuai dengan kebutuhan anggota komunitas.

F. Apresiasi Seni dan Media Sosial

Munculnya media sosial telah mengubah cara seniman dan pelajar seni visual berinteraksi satu sama lain. Saat ini, dua platform paling populer dan banyak digunakan adalah *Facebook* dan *Instagram*. Dua layanan ini telah menjadi ruang penting bagi seniman dan pelajar seni untuk berbagi karya mereka. Penggunaan tagar di media sosial memudahkan pengguna untuk dapat mengumpulkan dan mengurutkan konten kreatif yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Selain itu, penggunaan tag hash juga bisa menjadi indikator dukungan dari sesama pengguna media sosial. Media sosial telah menjadi media yang memengaruhi bagaimana seni visual di era digital diproduksi dan ditampilkan (Hausmann 2012).

Beberapa tahun terakhir, media sosial telah berdampak besar pada institusi seni dan pengunjung. tidak hanya memengaruhi pemasaran tetapi juga penciptaan dan kurasi seni (Sokolowsky 2017; Xie 2018). Survei yang dilakukan oleh Nielsen Media Research pada 2014 terhadap 2.000 orang, menunjukkan bahwa 39% dari populasi adalah pengguna media sosial yang aktif. Rentang usia pengguna yang paling aktif dalam mengakses media sosial adalah 16–29 tahun, dan 20% dari pengguna muda ini menyatakan bahwa mereka juga menggunakan media sosial untuk mendapatkan informasi tentang acara dan konten seni khususnya. Dengan demikian dalam beberapa tahun terakhir, pengunjung galeri, museum, dan pameran seni dari generasi muda telah meningkat sebagai konsekuensi dari publikasi viral melalui media social (Nugrahani *et al.* 2018).

Media sosial dapat berkontribusi tidak hanya untuk popularitas seniman, tetapi juga untuk keberhasilan museum dan galeri seni dalam melaksanakan misi mereka. Jumlah pengikut media sosial sangat berpengaruh pada jaringan dan komunitas yang lebih luas, melintasi batas geografis dan teritorial. Media sosial tampaknya menjadi media potensial untuk memprakarsai crowdsourcing dan menggalang dana gerakan. Partisipasi komunitas lintas kota, bahkan lintas negara dapat dimulai dengan mudah melalui media sosial. Ini juga meningkatkan keterlibatan dan kehadiran audiens baru dalam berbagai program dan kegiatan yang diadakan oleh lembaga seni seperti museum dan galeri.

G. Portal Seni Visual dan Portofolio

Dalam seni visual, portofolio adalah kumpulan koleksi karya yang dirancang sebaik mungkin sehingga dapat dikomunikasikan melalui berbagai cara, guna merangkum keahlian dan pengalaman kerja sang pencipta. Para profesional seni dan desain telah lama menggunakan portofolio, jauh sebelum model ini digunakan dalam pendidikan. Profesionalisme pencipta dapat diukur melalui karya-karya yang telah dibuat. Portofolio adalah representasi dari kualitas pembuat dalam format visual. Dalam seni visual, portofolio digunakan oleh pencipta untuk mempromosikan pekerjaan mereka kepada calon klien atau ditunjukkan kepada agensi ketika mereka melamar pekerjaan (Nugrahani 2014).

Situs web portofolio adalah media populer di kalangan seniman dan desainer. Melalui situs ini, para seniman dan desainer dapat memiliki ruang virtual untuk memajang koleksi karya-karya mereka, untuk dilihat, dinikmati, dan menjadi referensi bagi seniman lain di seluruh dunia. Saat ini ada puluhan situs portofolio yang dapat diakses secara bebas oleh seniman dan desainer. Beberapa situs portofolio yang telah banyak digunakan oleh para profesional di bidang seni visual, yaitu: Deviantart, Behance.Net, Pinterest.com, Dribbble.com, Kreavi dan Flickr. Reputasi seniman visual dapat dinilai melalui klien mereka, jumlah dan kualitas proyek, dan penerimaan mereka di antara seniman visual lainnya.

Diera industri 4.0 dengan teknologi digital sebagai intinya memberikan keleluasaan dalam menampilkan portofolio bahkan inventaris galeri-galeri. Salah satu contoh tren pengenalan portofolio adalah model virtual tour. Konsumen atau warganet dalam melihat secara virtual karya-karya

yang ada di galeri. Beberapa contoh model virtual tour seperti www.agora-gallery.com, www.nationalgallery.org.uk, www.museumnasional.or.id. Meskipun model virtual ini masih cukup berat untuk di akses berkaitan dengan kecepatan internet, namun tren kedepan akan semakin mudah dan meningkat tingkat utilitasnya.

H. Belajar Seni Rupa Melalui Video Tutorial

Youtube adalah media yang efektif yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dalam belajar seni visual. Ini sejalan dengan tren kolaborasi dan jejaring sosial dalam pendidikan saat ini (Bayer, Mohr II, & Cummerata, 2014; DeWitt *et al.*, 2013). Melalui *Youtube*, pengguna dapat mengakses berbagai konten video yang relevan dengan pembelajaran atau keterampilan seni visual tertentu.

Saat ini, *Youtube* bukan satu-satunya media yang mengakomodasi kebutuhan untuk mengakses tutorial video, berbagai platform media sosial juga menyediakan fitur untuk mengunggah tutorial video bahkan dalam waktu nyata. Situs *Facebook* dan *Instagram* telah dilengkapi dengan fitur konten video yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, baik video berdurasi panjang dan pendek. Bahkan baru-baru ini, *Instagram* menambahkan fitur IG TV yang memungkinkan setiap pengguna untuk memiliki saluran pribadi melalui akun pribadi mereka. Pembelajaran berbasis web pun sudah banyak dilakukan seperti <https://kelas.com>.

Aktivitas mengunggah, mengunduh, dan berbagi tutorial video melalui *youtube* dan media sosial telah menghasilkan bentuk interaksi yang unik. Sebelum era internet, media berbasis elektronik - seperti televisi - hanya mampu menghasilkan interaksi satu arah dan umpan balik tidak dapat diperoleh dengan cepat. Interaksi dalam ruang virtual muncul sejalan dengan kebutuhan untuk mendapatkan pemahaman praktis instan untuk pemecahan masalah. Itu membutuhkan kolega yang berbagi hal yang sama minat dan motivasi dalam keterampilan seni visual tertentu. Bentuk interaksi dalam ruang virtual umumnya diadaptasi dari interaksi kehidupan nyata. Kelebihan internet dalam mengakomodasi munculnya ruang belajar virtual adalah kemampuan untuk mengatasi hambatan dan hambatan yang terkait dengan waktu dan wilayah.

Tutorial video dalam menghasilkan karya seni visual, yang menunjukkan berbagai teknik, media, dan proses kerja, dikembangkan

oleh para ahli dan profesional. Video tutorial digunakan oleh peserta didik seni visual untuk dapat belajar langsung dari para ahli tanpa kendala jarak dan waktu. Video tutorial seni visual dengan menggunakan berbagai teknik, media dan proses menciptakan pilihan bagi pengguna internet untuk dapat belajar dari para ahli. Komentar, kritik dan saran dari sesama pengguna internet, profesional, pemangku kepentingan menjadi pemicu bagi peserta didik dalam seni visual untuk selalu mengeksplorasi informasi tentang keterampilan yang relevan dengan kebutuhan mereka saat ini. Didukung oleh berbagai perangkat lunak screen capture berperforma sangat baik, yang dengan mudah merekam proses kerja setiap artis dan desainer melalui komputer, seperti Camcast, Open Broadcast Software, Action!, Shadow Play, dan perangkat lunak lainnya. Zahn, Pea, Hesse, dan Rosen, (2010) menunjukkan bahwa alat editing video canggih lebih efektif dalam kaitannya dengan pemahaman siswa tentang topik dan akuisisi keterampilan kognitif, kualitas produk desain siswa serta efisiensi interaksi. Dukungan teknologi perangkat lunak telah mempercepat pertumbuhan jumlah tutorial video yang sekarang tidak hanya dibuat dan diunggah dari artis dan desainer profesional, tetapi juga pelajar seni visual.

E. Penutup

Organisasi harus berubah, beradaptasi sebagai bentuk kapabilitas dinamik untuk merespon “gangguan” digital (*digital disruption*). Platform digital telah menjadi disruptif atau pengganggu bagi berbagai sektor seperti media, komunikasi bergerak dan industri keuangan (Mallat, Rossi, & Tuunainen 2004; Selander, Henfridsson, & Svahn 2013). Sebagai tanggapan terhadap internet dan kekuatan disruptif digital tersebut, organisasi termasuk para pelaku seni harus melakukan adaptasi yang signifikan dan bergerak cepat dalam (1) menyebarkan platform digital untuk menciptakan cara-cara baru untuk menarik konsumen, (2) menawarkan solusi digital dan pendekatan yang sangat berbeda terhadap berita, informasi, jejaring sosial, dan hiburan, dan (3) menerapkan berbagai macam model pendapatan online yang menarik lebih banyak lagi dalam hal finansial (Karimi & Walter 2015).

Daftar Pustaka

- Ackermann, E. 2001. Piaget's constructivism, Papert's constructionism: What's the difference. *Future of Learning Group Publication*, 5(3), 438.
- Ally, M., & J. Prieto-Blázquez. 2014. What is the future of mobile learning in education? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 11(1), 142–151.
- Amit, R. & C. Zott. 2001. Value creation in e-business. *Strategic Management Journal*, 22(6–7), 493–520.
- Augar, N., R. Raitman, & W. Zhou. 2004. Teaching and learning online with wikis. In *Beyond the comfort zone: proceedings of the 21st ASCILITE Conference, Perth, 5-8 December* (pp. 95–104).
- Bayer, T., J. Mohr II & M. Cummerata. 2014. YouTube marketing power: how to use video to find more prospects, launch your products, and reach a massive audience.
- Caballero, E. M., P.J. Munoz, J. Jadraque & J. Moneva. 2019. Understanding Millennial Students, 9(1), 599–614. <https://doi.org/10.29322/IJSRP.9.01.2019.p8572>.
- Christensen, C. M. 1997. The Innovator's Dilemma, Harvard Business School Press, Boston. MA *Google Scholar*.
- DeWitt, D., N. Alias, S. Siraj, M. Y. Yaakub, J. Ayob & R. Ishak. 2013. The potential of Youtube for teaching and learning in the performing arts. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 103, 1118–1126.
- Hausmann, A. 2012. Creating 'buzz': opportunities and limitations of social media for arts institutions and their viral marketing. *International Journal of Nonprofit and Voluntary Sector Marketing*, 17(3), 173–182.
- Jinyang, L. 2015. Knowledge Sharing in Virtual Communities : A Social Exchange Theory Perspective, 8(1), 170–183.
- Karimi, J., & Z. Walter. 2015. The Role of Dynamic Capabilities in Responding to Digital Disruption: A Factor-Based Study of the Newspaper Industry. *Journal of Management Information Systems*, 32(1), 39–81. <https://doi.org/10.1080/07421222.2015.1029380>.
- Lucas Jr, H. C., & J. M. Goh. 2009. Disruptive technology: How Kodak missed the digital photography revolution. *The Journal of Strategic Information Systems*, 18(1), 46–55.
- Mallat, N., M. Rossi, & V. K. Tuunainen. 2004. Mobile banking services. *Communications of the ACM*, 47(5), 42–46.

- Monaco, M., & M. Martin. 2007. The Millennial Student: A New Generation of Learners. *Athletic Training Education Journal*, 2, 42–46.
- Nugrahani, R. 2014. Portal portofolio: media alternatif untuk menjembatani kebutuhan lembaga pendidikan dkv dan industri. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(2), 129–136.
- Nugrahani, R., W. J. E. B. Wahed, W. Wibawanto, and others. 2018. Visual Art Learning in Virtual Community: A Study of Collaborative Learning in Hijabographic Community. In *3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA 2018)*.
- Rahayu, R., & J. Day. 2015. Determinant Factors of E-commerce Adoption by SMEs in Developing Country: Evidence from Indonesia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 142–150. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.423>.
- Selander, L., O. Henfridsson & F. Svahn. 2013. Capability search and redeem across digital ecosystems. *Journal of Information Technology*, 28(3), 183–197.
- Sholahuddin, S. 2014. Strategi Pengembangan Produk di Industri Media Cetak di Indonesia (Bertahan di tengah Persaingan Media Online. *Benefit: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(1), 9–17.
- Sokolowsky, J. 2017. Art in the Instagram age: How social media is shaping art and how you experience it. *Seattle Times*.
- The Indonesian Internet Service Provider Association. 2017. *No Title*. Retrieved from <https://www.apjii.or.id/>.
- Traxler, J. 2016. Inclusion in an age of mobility. *Research in Learning Technology*, Vol 24, 2016.
- Triyanto, T. (2005). Art Education Based on Local Wisdom. In *Proceeding of International Conference on Art, Language, and Culture* (pp. 33–39).
- Turban, E., J. K. Lee, D. King, J. McKay & P. Marshall. 2008. *Electronic Commerce 2008 (Electronic Commerce)*. Upper Saddle River, N.J. Pearson Prentice Hall, USA.
- Wrigley, E. A. 2018. Reconsidering the Industrial Revolution: England and Wales. *Journal of Interdisciplinary History*, 49(01), 9–42.
- Xie, C. 2018. *The Instagram Playscape: Designers' Creative Self-expression as Play and Inspiration for Their Professional Practice*. University of Cincinnati.
- Zahn, C., R. Pea, F. W. Hesse, & J. Rosen. 2010. Comparing simple and advanced video tools as supports for complex collaborative design

processes. *The Journal of the Learning Sciences*, 19(3), 403–440.

ASPEK HUKUM KEPEMILIKAN KARYA SENI BERNILAI CAGAR BUDAYA

Aditya Revianur, S.Hum., M.Hum.

Raihan Tsany Munandar

A. Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang kaya akan karya seni, terutama yang telah ditetapkan sebagai cagar budaya atau patut diduga bernilai cagar budaya. Aspek hukum mengenai perlindungan karya seni cagar budaya telah diatur sejak zaman Hindia Belanda dengan pengesahan *Monumenten Ordonnantie Staatsblad* nomor 238 tahun 1931 yang kemudian direvisi oleh *Monumenten Ordonnantie Staatsblad* nomor 515 Tahun 1934. Peraturan *Monumenten Ordonnantie Staatsblad* nomor 515 Tahun 1934 tersebut berlaku hingga tahun 1992 atau sejak disahkannya Undang-Undang nomor 5 tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya yang kemudian direvisi oleh Undang-Undang Cagar Budaya (UU CB) nomor 11 tahun 2010. Dasar hukum dari pengesahan Undang-Undang Cagar Budaya (UU CB) nomor 11 tahun 2010 adalah pasal Pasal 20, Pasal 21, Pasal 32 ayat (1), dan Pasal 33 ayat (3) Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Amandemen Keempat. Undang-undang merupakan kesatuan norma-norma hukum di bawah aturan dasar pokok negara (*staatsgrundgesetz*), dalam hal ini adalah Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 Amandemen Keempat, yang dapat langsung berlaku dalam masyarakat. Norma-norma hukum dalam undang-undang tidak hanya bersifat tunggal, tetapi sudah dapat ditunjang oleh norma sekunder di samping norma primernya, sehingga suatu undang-undang dapat mencantumkan sanksi pidana maupun sanksi pemaksa (Soeprapto

dan Maria 1998:32).

Dalam penegakan hukum berupa undang-undang, ada tiga unsur yang wajib diperhatikan, yaitu memenuhi tuntutan keadilan (*rechtsvaardigheid*), hasil-guna atau aspek materi yang ditujukan pada tujuan kegunaan dari hukum bagi kepentingan sosial (*doelmatigheid*), dan kepastian hukum yang bersifat universal (*rechtszekerheid*) (Dirdjosisworo 1988:127). Pembahasan mengenai kepemilikan cagar budaya dalam perspektif hukum diatur oleh Undang-Undang Cagar Budaya (UU CB) nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya yang menggantikan Undang-Undang nomor 5 tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya. Meskipun demikian, Peraturan Pemerintah nomor 10 tahun 1993 tentang Pelaksanaan Undang-Undang nomor 5 tahun 1992 ditetapkan masih tetap berlaku dengan catatan tidak bertentangan dengan UU CB nomor 11 tahun 2010.

Dasar *legal standing* dari kepemilikan cagar budaya sebagaimana disebutkan dalam norma hukum UU CB nomor 11 tahun 2010 adalah Bab XIII tentang Pendidikan dan Kebudayaan terutama Pasal 32 ayat (1) UUD 1945 Amandemen Keempat. Pasal 32 ayat (1) UUD 1945 Amandemen Keempat menyebutkan bahwa Negara memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya. Hal tersebut diperkuat oleh Bab XIV tentang Perekonomian Nasional dan Kesejahteraan Sosial Pasal 33 ayat (2). Pasal 33 ayat (2) UUD 1945 tersebut menjelaskan bahwa bumi dan air dan kekayaan alam yang terkandung di dalamnya dikuasai oleh negara dan dipergunakan sebesar-besarnya untuk kepentingan rakyat. Kedua pasal dalam UUD 1945 Amandemen Keempat tersebut menjelaskan bahwa warga negara Indonesia memiliki kebebasan dalam memelihara cagar budaya, di samping negara turut memiliki andil dalam pengelolaan cagar budaya untuk kepentingan rakyat banyak.

B. Definisi dan Ruang Lingkup Cagar Budaya

Sebelum lebih jauh membahas perihal kepemilikan karya seni bernilai cagar budaya, alangkah baiknya jika mengetahui definisi cagar budaya sebagaimana yang dijelaskan oleh Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa atau *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*, disingkat **UNESCO**, dalam Konvensi untuk Perlindungan Warisan Budaya dan Warisan Alam

Dunia atau *Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage* tahun 1972 dan Undang-Undang nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya (UU CB). Cagar budaya atau yang disebut *Cultural Heritage* sebagaimana yang dijelaskan dalam artikel 1 Konvensi untuk Perlindungan Warisan Budaya dan Warisan Alam Dunia tahun 1972 adalah; (a) bangunan (*monuments*) yang merupakan hasil karya arsitektur, karya patung atau lukisan monumental, bagian dari suatu struktur benda purbakala, prasasti, gua tempat permukiman atau kombinasi fitur, yang memiliki nilai universal yang luar biasa dari sudut pandang sejarah, kesenian, atau ilmu pengetahuan; (b) gugusan bangunan yang merupakan sekelompok bangunan baik terpisah maupun bangunan yang saling berhubungan beserta situsny, yang memiliki nilai universal yang luar biasa dari sudut pandang sejarah, kesenian, atau ilmu pengetahuan; atau (c) situs yang merupakan hasil karya manusia atau kombinasi hasil alam dan karya manusia, dan kawasan termasuk dalam hal ini adalah situs purbakala yang memiliki nilai universal yang luar biasa dari sudut pandang kesejarahan, estetika, etnologis, atau antropologis.

Cagar Budaya yang termaktub dalam Pasal 1 UU CB nomor 11 tahun 2010 adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan. Benda cagar budaya sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 1 ayat (2) UU CB nomor 11 tahun 2010 adalah benda alam dan/atau benda buatan manusia, baik bergerak maupun tidak bergerak, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya, atau sisa-sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia. Bangunan Cagar Budaya dijelaskan dalam Pasal 1 ayat (3) UU CB nomor 11 tahun 2010, yaitu susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdinding dan/atau tidak berdinding, dan beratap. Struktur Cagar Budaya sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 1 ayat (4) UU CB nomor 11 tahun 2010 adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam dan/atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang kegiatan yang menyatu dengan alam, sarana, dan prasarana untuk menampung kebutuhan manusia. Situs Cagar Budaya dalam Pasal 1 ayat (5) UU CB

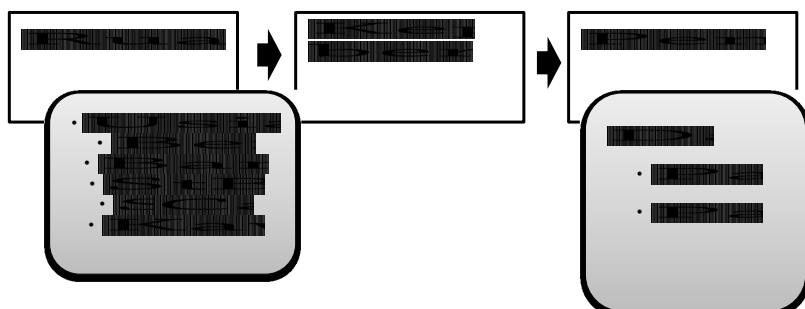
nomor 11 tahun 2010 adalah lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu. Kawasan Cagar Budaya dalam Pasal 1 ayat (6) UU CB nomor 11 tahun 2010 adalah satuan ruang geografis yang memiliki dua Situs Cagar Budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan/atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas.

Ruang lingkup dari cagar budaya terdapat dalam Pasal 5 UU CB nomor 11 tahun 2010 yang menjelaskan bahwa cagar budaya berumur atau mewakili gaya paling singkat berusia 50 tahun dan memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa. Pada Pasal 6 UU CB nomor 11 tahun 2010 dijelaskan bahwa ruang lingkup Benda Cagar Budaya dapat berupa benda alam atau benda buatan manusia yang dimanfaatkan oleh manusia, serta sisa-sisa biota yang dapat dihubungkan dengan kegiatan manusia atau dapat dihubungkan dengan sejarah manusia. Benda Cagar Budaya tersebut bersifat bergerak atau tidak bergerak dan merupakan kesatuan atau kelompok. Mengenai ruang lingkup Bangunan Cagar Budaya dan Struktur Cagar Budaya masing-masing dijelaskan pada Pasal 7 dan Pasal 8 UU CB nomor 11 tahun 2010, yaitu Bangunan Cagar Budaya dan Struktur Cagar Budaya dapat berunsur tunggal atau banyak dan/atau berdiri bebas atau menyatu dengan formasi alam.

Penjelasan mengenai ruang lingkup situs dan kawasan cagar budaya termaktub dalam Pasal 9 dan 10 UU CB nomor 11 tahun 2010. Pada Pasal 9 UU CB nomor 11 tahun 2010 dijelaskan bahwa suatu lokasi dapat ditetapkan sebagai situs cagar budaya apabila memenuhi unsur mengandung benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, dan/atau struktur cagar budaya, dan menyimpan informasi mengenai kegiatan manusia pada masa lalu. Pasal 10 UU CB nomor 11 tahun 2010 menjelaskan bahwa satuan ruang geografis dapat ditetapkan sebagai kawasan cagar budaya apabila memenuhi unsur memiliki sekurangnya dua situs cagar budaya yang letaknya berdekatan, berupa lanskap budaya hasil bentukan manusia yang berusia paling sedikit 50 tahun, memiliki pola yang memperlihatkan fungsi ruang pada masa lalu berusia paling sedikit 50 tahun, memperlihatkan pengaruh manusia masa lalu pada proses pemanfaatan ruang berskala luas, memperlihatkan bukti pembentukan lanskap budaya dan memiliki lapisan tanah yang mengandung bukti

kegiatan manusia atau mengandung endapan fosil.

Definisi dan ruang lingkup cagar budaya sebagaimana yang dijelaskan dalam norma-norma hukum dalam Undang-Undang nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya tersebut memberikan kepastian hukum bagi warga negara Indonesia untuk mendaftarkan cagar budaya yang dimiliki. Pendaftaran mengenai kepemilikan cagar budaya diatur dalam Pasal 29 UU CB nomor 11 tahun 2010. Pasal 29 UU CB nomor 11 tahun 2010 secara tegas menyatakan setiap orang yang memiliki dan/atau menguasai cagar budaya wajib mendaftarkannya kepada pemerintah kabupaten/kota tanpa dipungut biaya. Setiap orang juga diberikan wewenang dalam berpartisipasi dalam melakukan pendaftaran terhadap benda, bangunan, struktur, dan lokasi yang diduga sebagai Cagar Budaya meskipun tidak memiliki atau menguasainya. Pemerintah kabupaten/kota dalam hal tersebut memiliki wewenang untuk melaksanakan pendaftaran Cagar Budaya yang dikuasai oleh Negara atau yang tidak diketahui pemiliknya sesuai dengan tingkat kewenangannya. Pendaftaran Cagar Budaya yang berada di luar negeri dilaksanakan oleh perwakilan Republik Indonesia di luar negeri, dalam hal ini adalah Kedutaan Besar Republik Indonesia. Hasil pendaftaran tersebut harus dilengkapi dengan deskripsi dan dokumentasinya. Cagar Budaya yang tidak didaftarkan oleh pemiliknya dapat diambil alih oleh Pemerintah, baik Pemerintah Pusat atau Daerah. Kewajiban dari Pemerintah merujuk pada Pasal 30 UU CB nomor 11 tahun 2010 adalah memfasilitasi pembentukan sistem dan jejaring pendaftaran Cagar Budaya secara digital dan/atau nondigital.



Gambar 2.1 Alur dari ruang lingkup cagar budaya hingga pendaftaran cagar budaya.

C. Rumusan Masalah

Pada latar belakang telah dijelaskan mengenai definisi dan ruang

lingkup cagar budaya yang meliputi status hukumnya sejak masa Hindia Belanda hingga diterbitkannya Undang-Undang Cagar Budaya nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Adapun masalah yang dikaji dalam artikel ini adalah mengenai bagaimana aspek hukum kepemilikan karya seni yang bernilai cagar budaya?

D. Tinjauan Pustaka

Dalam kaitan tinjauan hukum kepemilikan karya seni yang bernilai cagar budaya maka dalam tulisan ini kepustakaan yang diacu lebih dititikberatkan kepada perundang-undangan. Undang-undang yang diacu antara lain adalah Undang-Undang Dasar 1945 Amandemen Ke-IV, Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya, Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2011 Tentang Cagar Budaya, Undang-Undang Perkawinan nomor 1 tahun 1974, Undang-Undang nomor 5 Tahun 1960 tentang Peraturan Dasar Pokok-Pokok Agraria dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer). Setiap undang-undang tersebut tidak dapat dipungkiri saling terkait satu sama lain untuk menjelaskan status kepemilikan cagar budaya, baik yang berupa struktur, fitur, maupun artefak.

1. Ruang Lingkup dan Tinjauan Kritis Kepemilikan Cagar Budaya

Kepemilikan dan penguasaan setiap karya seni berstatus cagar budaya diatur dalam Pasal 12 sampai Pasal 21 UU CB nomor 11 tahun 2010. Karya seni yang dimaksud tidak hanya yang berupa artefak, tetapi juga yang berupa struktur maupun fitur seperti bangunan yang mewakili gaya seni arsitektural masa tertentu. Pada Pasal 12 UU CB nomor 11 tahun 2010 disebutkan bahwa setiap orang dapat memiliki dan/atau menguasai ruang lingkup cagar budaya dengan tetap memperhatikan fungsi sosialnya sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan UU CB nomor 11 tahun 2010. Kepemilikan cagar budaya tersebut dengan catatan apabila kebutuhan negara telah terpenuhi. Kepemilikan terhadap benda dalam hukum tidak dapat dilepaskan dari *besit* atau hak kebendaan dan *eigendom* hak milik atas suatu benda. Pengertian yang paling luas dari perkataan benda adalah sesuatu yang dapat menjadi hak seseorang. Benda dapat diartikan sebagai objek yang menjadi lawan dari subjek atau orang dalam hukum. Objek hukum dalam hal ini adalah sesuatu yang

dapat dikuasai oleh subjek hukum dan memiliki harga dan nilai sehingga memerlukan penentuan mengenai yang berhak atasnya (Subekti 1996:60, Soeprapto dan Maria 1998:128).

Pengertian *bezit* adalah satu keadaan lahir ketika seseorang menguasai suatu benda seolah-oleh kepunyaannya sendiri, yang dilindungi secara hukum, tanpa mempersoalkan hak milik atas benda tersebut sebenarnya ada pada siapa. Seseorang yang memiliki *bezit* tersebut dinamakan *bezitter-eigenaar*. Meskipun demikian, terdapat pula *bezit* yang berada di tangan orang lain atau seseorang mengira bahwa benda tersebut merupakan hak miliknya sendiri. *Bezit* seperti hal tersebut di antaranya didapatkan dari warisan orang tua atau membeli secara sah di suatu lelang umum. *Bezitter* yang demikian dalam hukum disebut sebagai *te goeder trouw*. Sementara *bezitter* yang diasumsikan tidak jujur karena mengetahui benda yang dilelang merupakan benda curian disebut dengan *te kwader trouw*. Perlindungan yang diberikan oleh undang-undang adalah berlaku setara untuk *bezitter* jujur atau tidak jujur karena dalam hukum sendiri berlaku asas kejujuran itu dianggap ada pada setiap orang, sehingga ketidakjujuran harus dibuktikan. *Bezit* yang didapatkan dari warisan atau pembelian tersebut diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer) atau *Burgerlijk Wetboek* Pasal 541 dan Pasal 1977. Hak yang paling sempurna atas suatu benda dalam perspektif hukum disebut *eigendom*. Seseorang yang memiliki benda, termasuk cagar budaya, dapat berbuat apa saja dengan catatan tidak melanggar undang-undang (Subekti 1996:60–69).

Pada Pasal 12 ayat 3 UU CB nomor 11 tahun 2010 disebutkan kepemilikan cagar budaya dapat diperoleh melalui pewarisan, hibah, tukar-menukar, hadiah, pembelian, dan/atau putusan atau penetapan pengadilan. Khusus mengenai aspek *legal formal* pewarisan turut dijelaskan oleh Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer) atau *Burgerlijk Wetboek* dan Undang-Undang nomor 1 tahun 1974 tentang Perkawinan. Pasal 834 KUHPer menyebutkan seorang ahli waris berhak untuk menuntut segala yang termasuk harta peninggalan diserahkan berdasarkan hak sebagai ahli waris. Hak penuntutan ini memiliki kesamaan dengan hak penuntutan seorang pemilik benda (Subekti 1996:96–97). Pasal 35 ayat (2) UU Perkawinan nomor 1 tahun 1974 menjelaskan bahwa harta bawaan dari masing-masing suami dan istri dan

harta benda yang masing-masing diperoleh oleh hadiah dan warisan adalah penguasaan masing-masing sepanjang para pihak tidak menentukan lain. Terkait hal ini jika seseorang yang hendak kawin memiliki benda-benda yang berharga atau mengharapkan akan memperoleh suatu warisan maka biasanya diadakan perjanjian perkawinan (*huwelijksvoorwaarden*). Perjanjian perkawinan tersebut menurut hukum harus diadakan sebelum perkawinan dilangsungkan dan harus diletakkan dalam suatu akta notaris (Subekti 1996:37). Hal seperti itu tidak hanya berlaku dalam ketentuan mengenai warisan yang menyangkut cagar budaya, namun juga terkait hal lainnya seperti putusan pengadilan mengenai perceraian.

Sementara itu, pemilik cagar budaya yang tidak memiliki ahli waris atau tidak menyerahkannya kepada orang lain berdasarkan wasiat, hibah, atau hadiah setelah pemiliknya meninggal, kepemilikannya diambil alih oleh negara sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Subekti (1996) menjelaskan bahwa pengambilalihan tersebut dapat dikategorikan sebagai harta peninggalan yang tidak terurus dan dengan demikian Balai Harta Peninggalan (BHP) atau *Weeskamer*, tanpa perlu menunggu perintah dari hakim, memiliki kewajiban mengurus warisan tersebut. Meskipun demikian, BHP pada waktu mengambil pengurusan warisan tersebut diharuskan memberitahukan terlebih dahulu kepada Kejaksaan Negeri (Kejari) setempat. Cagar budaya tersebut baru akan menjadi milik negara setelah lewat tiga tahun terhitung sejak mulai terbukanya warisan belum ada ahli waris yang melaporkan diri. Sebagai contoh adalah Tuan A sebagai subjek hukum pemilik cagar budaya dengan tidak memiliki ahli waris dan membuat surat wasiat meninggal dunia. Cagar budaya yang dimiliki oleh mendiang Tuan A tersebut kemudian diambil alih oleh BHP dengan sepengetahuan Kejari. Dalam waktu tiga tahun sejak pengambilalihan oleh BHP tersebut ternyata tidak ada pihak yang menuntut kepemilikan cagar budaya mendiang Tuan A maka negara otomatis memiliki cagar budaya tersebut.

Pasal 13 UU CB nomor 11 tahun 2010 menyebutkan kawasan cagar budaya hanya dapat dimiliki dan/atau dikuasai oleh Negara, kecuali yang secara turun-temurun dimiliki oleh masyarakat hukum adat. Soekanto (1982) menjelaskan hukum adat adalah hukum yang tidak tertulis dan merupakan sinonim dari hukum kebiasaan. Hukum adat yang tertulis merupakan hukum adat tercatat (*beschrevenadatrecht*) dan hukum adat

yang didokumentasikan (*gedocumenteerdadatrecht*). Eksistensi hukum adat dalam masyarakat merupakan gejala yang akan terus ada. Permasalahan yang ada adalah kedudukan hukum adat tersebut dengan undang-undang. Hal itu karena hingga kini belum ditentukan mengenai konsistensi dari kedudukan hukum adat atas undang-undang. Dengan demikian, kawasan cagar budaya yang secara turun-temurun dimiliki oleh masyarakat hukum adat secara jelas diatur berdasarkan ketentuan hukum adat.

Ketentuan mengenai warga negara asing (WNA) dengan cagar budaya diatur oleh Pasal 14 UU CB nomor 11 tahun 2010. Pasal tersebut menjelaskan WNA dan/atau badan hukum asing tidak dapat memiliki dan/atau menguasai cagar budaya, kecuali warga negara asing dan/atau badan hukum asing yang tinggal dan menetap di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Warga negara asing dan/atau badan hukum asing sebagaimana dimaksud dilarang membawa cagar budaya, baik seluruh maupun bagian-bagiannya, ke luar wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pasal 35 ayat (1) UU Perkawinan nomor 1 tahun 1974 menyebutkan harta benda perkawinan campuran menjadi harta bersama. Suatu hal yang menjadi harta bersama, termasuk cagar budaya, tersebut hanyalah benda yang diperoleh selama perkawinan, sementara harta bawaan yang diperoleh oleh mekanisme hadiah atau warisan tetap dimiliki masing-masing suami atau istri. Hal tersebut karena peraturan tentang harta benda dalam UU Perkawinan didasarkan pada pola Hukum Adat (Subekti 1996:37).

Ketentuan *legal formal* lain yang membahas mengenai harta dalam perkawinan campuran diatur oleh Undang-Undang nomor 5 Tahun 1960 tentang Peraturan Dasar Pokok-Pokok Agraria (UU PA). UU PA nomor 5 Tahun 1960 menjelaskan bahwa jika hukum negara pasangannya (WNA) mewajibkan WNI untuk melepaskan kewarganegaraannya dan mengikuti kewarganegaraan pasangannya (WNA), maka WNI harus melepaskan properti dan/atau cagar budaya yang dimilikinya. Hal ini karena status WNI tersebut telah berubah menjadi WNA dan dalam Pasal 21 ayat (3) UU PA terdapat beberapa hak atas tanah yang tidak dapat dimiliki oleh WNA. WNI yang diharuskan melepas kewarganegaraannya setelah menikah wajib melihat terlebih dahulu properti yang dimiliki dan dibangun di atas tanah dengan kategori hak apa, sebelum melepas properti tersebut. Dalam hal WNI yang tidak perlu melepas kewarganegaraannya setelah

kawin, maka tidak terdapat masalah dengan properti tersebut. Properti yang merupakan harta bawaannya tetap dapat dimiliki karena Pasal 21 ayat (1) UU PA secara jelas menyatakan hanya WNI yang dapat memiliki hak milik.

Dalam ketentuan Pasal 21 ayat (3), Pasal 30 ayat (2), dan Pasal 36 ayat (2) UU PA, WNI yang menjadi WNA jika memiliki properti yang dibangun di atas tanah dengan hak milik, hak guna bangunan (HGB), dan hak guna usaha (HGU) diharuskan melepas properti tersebut. Hal ini karena WNA tidak dapat memiliki tanah dengan hak milik, HGB, maupun HGU. Akan tetapi, WNI yang menjadi WNA setelah kawin tersebut tidak perlu melepas properti yang dimilikinya selama properti tersebut dibangun di atas tanah hak pakai. Hal tersebut karena Pasal 42 UU PA menyebutkan WNA dapat memiliki tanah dengan status hak pakai. Mantan WNI tersebut dalam ketentuan Pasal 36 ayat (2) UU PA diwajibkan mengalihkan kepemilikannya atas properti tersebut paling lambat setahun sejak hilangnya kewarganegaraan Indonesia. Jika lewat dari jangka waktu tersebut, maka hak atas tanah tersebut dihapus karena hukum dan tanahnya akan dimiliki kepada negara.

Pasal 15 UU CB menjelaskan bahwa cagar budaya yang tidak diketahui kepemilikannya dikuasai oleh Negara. Penguasaan oleh negara atas cagar budaya yang tidak diketahui pemiliknya tersebut dapat dikatakan menjamin aspek perlindungan dan pelestarian dari cagar budaya itu sendiri. Pasal 16 dan pasal 17 UU CB mengatur tentang pengalihan kepemilikan cagar budaya yang dimiliki setiap orang kepada negara atau orang lain. Meskipun demikian, kedudukan negara dalam pengalihan kepemilikan cagar budaya tersebut harus didahulukan dari orang lain. Cagar budaya yang telah dimiliki oleh negara tidak dapat dialihkan kepemilikannya. Meskipun demikian, pada Pasal 17 UU CB disebutkan pula bahwa setiap orang dilarang mengalihkan kepemilikan Cagar Budaya peringkat nasional, peringkat provinsi, atau peringkat kabupaten/kota, baik seluruh maupun bagian-bagiannya, kecuali dengan izin menteri, gubernur, atau bupati/wali kota sesuai dengan tingkatannya. Ketentuan lebih lanjut mengenai pengalihan kepemilikan Cagar Budaya sebagaimana dimaksud pada Pasal 16 dan Pasal 17 UU CB tersebut akan diatur dalam Peraturan Pemerintah (PP) tentang UU CB.

Pasal 18 UU CB mengatur cagar budaya yang dimiliki oleh pemerintah

daerah atau pusat dan/atau setiap orang dapat disimpan atau dirawat di museum. Pasal 19 UU CB menjelaskan setiap orang yang memiliki dan/atau menguasai Cagar Budaya paling lama 30 hari sejak diketahuinya Cagar Budaya yang dimiliki dan/atau dikuasainya rusak, hilang, atau musnah wajib melaporkannya kepada instansi yang berwenang di bidang kebudayaan, Kepolisian Negara Republik Indonesia, dan/atau instansi terkait. Setiap orang yang tidak melapor rusaknya Cagar Budaya yang dimiliki dan/atau dikuasainya kepada instansi yang berwenang di bidang kebudayaan, Kepolisian Negara Republik Indonesia, dan/atau instansi terkait paling lama 30 hari sejak diketahuinya Cagar Budaya yang dimiliki dan/atau dikuasainya tersebut rusak dapat diambil alih pengelolaannya oleh Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah. Pasal 20 UU CB menyebutkan Pengembalian Cagar Budaya asal Indonesia yang ada di luar wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia dilakukan oleh Pemerintah sesuai dengan perjanjian internasional yang sudah diratifikasi, perjanjian bilateral, atau diserahkan langsung oleh pemiliknya, kecuali diperjanjikan lain sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Seperti pada kasus kepemilikan arca-arca kuno hasil pencurian dari Museum Radya Pustaka Surakarta, yang dipegang oleh pembeli terakhir arca-arca tersebut, Hasjim Djojohadikusumo pada Tahun 2007 silam. Beliau membeli arca-arca tersebut pada Hugo Kreijger. Menurut hukum yang berlaku saat itu, Undang-undang No. 5 Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya maka Hasjim bisa memiliki benda tersebut. Karena kepemilikan benda cagar budaya yang boleh dimiliki oleh setiap orang dalam UU No. 5 Tahun 1992 Pasal 6 ayat (1) dan ayat (2) huruf a dan b dijelaskan "Benda cagar budaya tertentu dapat dimiliki atau dikuasai oleh setiap orang dengan tetap memperhatikan fungsi sosialnya dan sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan dalam Undang-undang ini. Benda cagar budaya sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) adalah benda cagar budaya yang: a. dimiliki atau dikuasai secara turun-temurun atau merupakan warisan; b. jumlah untuk setiap jenisnya cukup banyak dan sebagian telah dimiliki oleh Negara. Maka sesuai Pada Pasal 6 ayat (2) Hasyim dapat memiliki arca-arca tersebut, dengan catatan harus terlebih dahulu diurus dan ditetapkan oleh menteri sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 10 Tahun 1993 Pasal 4 ayat (2) huruf b dan ayat (3) yang menjelaskan "Benda cagar budaya tertentu sebagaimana dimaksud dalam

ayat (1) terdiri atas benda cagar budaya yang jumlah untuk setiap jenisnya cukup banyak dan sebagian telah dimiliki oleh Negara. Jenis dan jumlah benda cagar budaya tertentu sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) yang dapat dimiliki oleh setiap orang ditetapkan oleh Menteri”.

Apabila pada kasus Hasjim telah berlaku UU No. 11 Tahun 2010 (UU CB) maka beliau tidak mempunyai hak untuk memiliki arca-arca tersebut. Dikarenakan arca-arca tersebut merupakan koleksi milik Museum Radya Pustaka Surakarta. Hal ini dijelaskan pada Pasal 16 ayat (4) “Cagar Budaya yang telah dimiliki oleh Negara tidak dapat dialihkan kepemilikannya”. Maka Hasjim dapat mengembalikan arca-arca tersebut kepada Museum Radya Pustaka.

E. Kesimpulan dan Saran

Cagar Budaya merupakan aset budaya bangsa yang tidak hanya memiliki nilai penting bagi ilmu pengetahuan, sejarah, dan kebudayaan, tetapi juga memiliki nilai ekonomi yang tinggi, sehingga peraturan mengenai kepemilikan cagar budaya perlu diatur dalam Peraturan Pemerintah. Hal tersebut ditujukan untuk memberikan kepastian hukum dan kejelasan norma-norma hukum yang tertuang dalam UU CB. Fokus pembuatan PP mengenai kepemilikan cagar budaya seharusnya memperhatikan pula ketentuan pasal dalam UU Perkawinan, UU PA, dan KUHPer untuk menjamin kepastian hukum. Aspek regulasi dan sumber daya manusia terkait pendaftaran cagar budaya juga harus diakomodir secara profesional.

Penulis berpendapat perlu segera dibuat peraturan pemerintah tentang Undang-Undang nomor 11 tahun 2010 tentang cagar budaya. Peraturan Pemerintah terkait UU CB tersebut harus mempertimbangkan UU Perkawinan, UU PA, dan KUHPer. Peraturan Pemerintah tersebut juga sebaiknya dilandasi dengan UUD 1945 agar pada nantinya tidak menimbulkan perkara di Mahkamah Konstitusi. Hal tersebut ditujukan agar aturan mengenai kepemilikan cagar budaya menjadi lebih jelas dan rinci sehingga dapat mendukung aspek kepastian hukum bagi pemilik cagar budaya.

Daftar Pustaka

- Dirjosisworo, Soedjono. 1988. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Rajawali.
- Soekanto, Soerjono. 1982. *Kedudukan dan Peranan Hukum Adat di Indonesia*. Jakarta: Kurnia Esa.
- Soeprapto, dan Maria Farida Indrati. 1998. *Ilmu Perundang-Undangan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Subekti. 1996. *Pokok-pokok Hukum Perdata*. Jakarta: PT Intermasa.
- Undang-Undang Dasar 1945 Amandemen Ke-IV.
- Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya.
- Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2011 Tentang Cagar Budaya.
- Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage Unesco tahun 1972.
- Undang-Undang Perkawinan nomor 1 tahun 1974.
- Undang-Undang nomor 5 Tahun 1960 tentang Peraturan Dasar Pokok-Pokok Agraria.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer).

EPHEMERA DAN MANIFESTASI GERAKAN SOSIAL: HULU HILIR SENI VISUAL POSTER (AKSI)

Arif Rahman Bramantya

Ikhtiar Anugrah Hidayat

A. Pendahuluan

Penyalahgunaan kekuasaan dan pelanggaran hak asasi manusia di Indonesia setelah jatuhnya masa pemerintahan Suharto semakin memperkuat kesadaran bahwa arsip merupakan informasi terekam yang aktual dan berharga. Ruang gerak aspirasi masyarakat dan kebebasan berekspresi setelah rezim Orde Baru dalam melakukan kritik sosial menjadi lebih leluasa. Dari sini dapat dilihat bahwa usaha untuk memulai mendekonstruksi ingatan melalui media visual serta mengkomunikasikannya sesuatu menjadi senjata ampuh. Kebebasan berekspresi melalui seni visual mulai mendapat perhatian tersendiri. Bukan menjadi masalah bagi seseorang ataupun komunitas yang memiliki wadah untuk mengekspresikan hasil karya seninya. Namun, bagaimana dengan seseorang atau komunitas yang tidak memiliki wadah untuk berekspresi? Apakah hal tersebut akan menyurutkan semangat mereka untuk berkarya? Seni pun tidak diperkenankan hanya “mengabdikan” kepada kepentingan seni itu sendiri, tetapi harus menjadi media komunikasi yang efektif kepada publik. Bereksresi dalam sebuah karya tentu memiliki maksud dan tujuan masing-masing, menuangkan sebuah protes atau kritik sosial menjadi alternatif dalam karya seni visual.

Seniman dapat termotivasi dalam mempromosikan kebebasan

berekspresi, merangsang pemikiran kritis atau sekadar mencari perhatian publik. Seni pada ruang publik dengan mengandalkan poster di sudut perkotaan terkadang memiliki kesan negatif. Namun, jika melihat dari sudut pandang filosofis sebuah karya seni yakni bersifat multi-interpretasi, bebas, dan terus berkembang seiring perkembangan zaman. Seniman yang mengandalkan poster misalnya, dengan memanfaatkan media sosial, situs internet maupun ruang publik, secara tidak langsung akan menciptakan kesempatan bagi dirinya dan karyanya untuk langsung dilihat banyak orang tanpa harus mengundang.

Tidak sedikit poster yang sering dijumpai di pinggir jalan maupun media sosial memiliki nada protes ataupun kritik. Baik itu protes atau kritik terhadap ketidakadilan ataupun anti terhadap isu-isu politik yang dirasa hanya sebuah manufer. Poster tentang isu sosial politik, hak asasi manusia, dan pergerakan menjadikan material tersebut tetap memiliki arti yang penting bagi setiap individu, komunitas, maupun organisasi. Oleh karena itu, poster perlu dikelola dengan baik mulai dari penciptaan hingga akses kepada pengguna, dari hulu ke hilir.

Dalam kajian kearsipan, poster dan pamflet termasuk dalam kategori ephemera. Ephemera digunakan untuk mengategorikan benda-benda yang digunakan dalam penyampaian informasi untuk kepentingan tertentu dan dalam jangka waktu yang singkat (situasional) serta umumnya hadir dalam format cetak (Roberts 1993). Ephemera cenderung merupakan objek seperti tekstil, furnitur, perisai, poster, dan spanduk. Pemahaman mendasar tentang ephemera sebagai rekaman peristiwa dengan cara mengumpulkan (*collecting*) merupakan bagian intrinsik dari kerja pengarsipan. Studi ini lebih menitikberatkan pada material ephemera yang secara umum masih dipandang asing dalam kajian kearsipan di Indonesia. Di sisi lain, material ephemera mampu menghadirkan realitas masa lampau dan dapat menjadi sarana dalam manifestasi gerakan sosial. Upaya kolektif untuk mengejar suatu kepentingan bersama melalui tindakan kolektif (*collective action*) di luar lingkup lembaga yang mapan menjadikan gerakan sosial memiliki peran tersendiri (Putra 2006).

Terminologi ephemera menurut International Council on Archives Dictionary of Archival Terminology merupakan *Informal documents of transitory value, sometimes preserved as samples or specimens*. Dalam glosarium Society of American Archivist, menerangkan bahwa ephemera

merupakan *materials, usually printed documents, created for a specific, limited purpose, and generally designed to be discarded after use.*

Chris Makepeace dalam bukunya yang berjudul *Ephemera: A Book on its Collection* mendefinisikan ephemera secara spesifik dan lebih kompleks. *Ephemera is the collective name given to material which carries a verbal or illustrative message and is produced either by printing or illustrative processes, but not in standard book, pamphlet or periodical format.* Beberapa karakteristik ephemera menurut Makepeace merujuk pada material yang tipis (*flimsy*) tidak kuat, bersifat sementara, diproduksi untuk tujuan tertentu dan tidak dimaksudkan untuk dipertahankan dari aktualitas pesan atau peristiwa terkait. Ketersediaannya akan bergantung pada tempat diproduksi, oleh siapa, untuk tujuan apa, dan tersedia di mana dan dapat berupa bahan sumber primer atau sekunder. Terkait dengan perolehan, penyimpanan, klasifikasi, dan katalogisasi, mungkin tidak termasuk dalam metode perawatan yang diterima secara konvensional di perpustakaan, akibatnya memerlukan pertimbangan khusus untuk dapat diklasifikasikan (Makepeace 1985)

Material ephemera sebagai manifestasi gerakan sosial menarik untuk dikaji lebih mendalam. Gerakan sosial merupakan tantangan kolektif yang didasarkan pada tujuan bersama dan solidaritas sosial, dalam interaksi yang berkelanjutan dengan para elite, penentang dan pemegang kekuasaan (Tarrow 2005). Gerakan sosial pada dasarnya merupakan salah satu perwujudan kekuatan kolektif dari masyarakat yang menentang segala bentuk penindasan yang berimplikasi pada kesejahteraan baik itu dalam ranah privat dan kolektif.

Tantangan yang dihadapi di dalam gerakan sosial bersifat eksplisit. Kaitannya dengan gerakan sosial, terdapat perbedaan yang signifikan antara gerakan sosial lama yang mengusung perjuangan kelas dan ideologi politik dengan gerakan sosial baru yang mengusung respons terhadap modernisasi. Gerakan sosial baru bukan lagi menyangkut tentang tuntutan perbaikan ekonomi, melainkan merujuk pada isu-isu politik identitas, gerakan lingkungan, perdamaian, perempuan dan lain sebagainya. Tujuan dari gerakan ini menata kembali antara relasi Negara, masyarakat hingga ekonomi guna membuat ruang publik yang menyediakan wacana demokratis dan kebebasan pada individu. Aktor penggeraknya pun bukan lagi kelompok kelas bawah seperti petani atau

buruh, melainkan kelompok kelas menengah seperti mahasiswa, anak muda dan lain sebagainya. Perubahan terhadap konsep gerakan sosial baru merujuk pada ekspresi umum dari pergeseran pada masyarakat kontemporer (Barker, et al. 2013). Sifat gerakan ini tidak hanya terkait dengan masalah, tetapi metode yang dipergunakan, kemungkinan ada penggunaan sikap reformis non-radikal yang akan digunakan untuk pencapaian akhir tujuan. Gerakan sosial diharapkan dapat mengubah beberapa aturan. Tujuan dari gerakan ini dapat meningkatkan hak tanpa menggunakan kekerasan.

Terdapat ciri-ciri dari gerakan sosial baru, pertama, gerakan sosial baru mengarah pada konsepsi ideologis. Hal tersebut sebagai akibat dari asumsi bahwa masyarakat sipil mulai mengalami penyempitan ruang sosial dan apa yang menjadi haknya telah digerogoti oleh kontrol negara. Ekspansi negara dalam panggung kontemporer saat ini berjalan beriringan dengan ekspansi pasar. Negara dan pasar dilihat sebagai dua institusi yang sedang menerobos masuk ke dalam seluruh aspek kehidupan warga. Kondisi yang tidak stabil ini menimbulkan gerakan sosial baru dengan pertahanan diri masyarakat guna melawan ekspansi aparatus negara dan pasar. Kedua, secara radikal gerakan sosial baru mengubah paradigma Marxis yang menjelaskan konflik dan kontradiksi dalam istilah 'kelas' dan konflik kelas. Marxisme memandang perjuangan sebagai perjuangan kelas dan semua bentuk pengelompokan manusia sebagai pengelompokan kelas. Banyak perjuangan kontemporer seperti anti-rasisme, gerakan feminis, lingkungan, bukanlah perjuangan kelas dan juga bukan cerminan sebuah gerakan kelas. Ketiga, karena latar belakang kelas tidak menentukan identitas aktor atau pun penopang aksi kolektif, gerakan sosial baru, pada umumnya melibatkan politik akar rumput, aksi-aksi akar rumput, kerap memprakarsai gerakan mikro kelompok-kelompok kecil, membidik isu-isu lokal dengan sebuah dasar institusi yang terbatas. Keempat, gerakan sosial baru didefinisikan dengan pluralitas cita-cita, tujuan, kehendak dan orientasi dan oleh heterogenitas basis sosial mereka (Singh 2010). Berangkat dari ciri-ciri gerakan sosial baru tersebut di atas, terutama poin ketiga dan keempat, analisis gerakan sosial baru melalui media poster akan diuraikan. Dalam studi ini, paling tidak ada alasan penting yang menjadi dasar kaitannya dengan sebuah gerakan. Pertama, seniman jalanan merupakan kaum minoritas dan diperlakukan secara diskriminatif oleh "elite". Diskriminasi ini menjadi bentuk ketidakadilan yang menyangkut

hak asasi dan warga negara hingga hak minoritas untuk mempertahankan dan memelihara budaya. Studi ini memiliki tujuan untuk mengkaji gerakan sosial kontemporer dari sisi nilai, tujuan dan isu yang diperjuangkan.

Dari uraian singkat tadi, masalah-masalah yang dihadapi dalam studi mengenai gerakan sosial kontemporer sangatlah kompleks dan beragam. Gerakan sosial dari waktu ke waktu sering kali mengalami perubahan, baik bentuk ataupun aktor yang berperan di dalamnya. Kaitannya dengan bentuk gerakan sosial melalui media poster, hal itu sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Permasalahannya adalah apakah bentuk aksi yang disalurkan lewat media poster dapat dikatakan sebagai gerakan sosial kontemporer? Apakah poster tersebut layak untuk dilestarikan? Dalam pelaksanaannya, hal pertama yang harus dilakukan adalah mencari atau melacak sumber tertulis setelah itu diseleksi. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah deskriptif-naratif. Teknik triangulasi data merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian (Moeloeng 2004).

B. Hasil dan Pembahasan

1. Ephemera dalam Sudut Pandang Kearsipan

Ephemera dalam kajian kearsipan masih tergolong langka khususnya di Indonesia. Hal paling mendasar yang menjadi penyebabnya adalah definisi ephemera masih belum jelas terkait dengan karakteristik serta material apa saja yang dapat disebut sebagai ephemera. Tahun 1975 Ephemera Society memiliki 1000 member dan menerbitkan *newsletter Ephemerist*. Beberapa Negara pun membentuk asosiasi tersendiri dan tergabung dalam International Ephemera Council. The Ephemera Society of America dibentuk pada tahun 1980, sedangkan The Ephemera Society of Canada dibentuk pada tahun 1989 (Burant 1995). Ketertarikan terhadap ephemera diutarakan oleh Barbara Rusch dan Maurice Rickards yang menyebutkan bahwa kegiatan mengoleksi ephemera merupakan bagian dari sejarah sosial untuk melihat masa lampau yang menurut sebagian orang sering diabaikan. Kegiatan pengarsipan harus menyadari bahwa persepsi eksklusivitas terhadap material yang bersifat sementara (ephemeral) menjadi tantangan intelektual. Oleh karena itu, perubahan persepsi dan pola pikir arsiparis terhadap ephemera yang menjadi tren

dalam komunitas perlu diperhatikan. Akibatnya, sebagian besar material ephemera memiliki masa manfaat yang terbatas, meskipun umur suatu barang akan bervariasi sesuai dengan tujuan produksi dan mungkin menarik bagi para ahli dan kolektor setelah aktualitasnya telah berakhir. Ephemera sedikit banyak mendokumentasikan peristiwa budaya, politik, dan olahraga. Protes, kampanye, dan pamflet dan poster iklan sering dibuat tanpa intervensi editorial.

Salah satu item yang termasuk dalam ephemera adalah selebaran, spanduk, poster yang digunakan dalam demonstrasi politik. Berikut merupakan salah satu peristiwa sejarah terkait reformasi yang terjadi tahun 1998 di Yogyakarta yang melibatkan mahasiswa berunjuk rasa dengan atribut dan pesan yang mereka sampaikan dalam sebuah poster atau spanduk. Pertanyaan yang kemudian diajukan adalah apakah selebaran, poster, dan spanduk yang dibawa oleh mahasiswa unjuk rasa tidak menjadi bagian dari sejarah untuk melihat masa lampau?



Gambar 3.1 Aksi mahasiswa UGM dengan membawa atribut.
Sumber: Khazanah Arsip UGM

Dengan pendekatan sosial budaya, politik dan nilai yang terdapat pada ephemera maka cara pandang arsiparis akan lebih luas melalui aktivitas-aktivitas yang dapat didokumentasikan. Hal ini direkomendasikan bahwa sejauh mungkin informasi deskriptif mengenai ephemera terpadu dalam sistem pengendalian arsip berdasarkan aturan asli dan asal-usul.

Tabel 1. Tipe Ephemera

After Makepeace	The Association of British Columbia Archivist <i>Manual for Small Archives</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Daftar isi berkas, kartu penerimaan, surat masuk, materi publisitas, leaflet iklan dan selebaran, agenda, tiket pesawat, selebaran banding, formulir aplikasi. - Catatan bank, tikar beer, bills, kepala bills, daftar buku, tanda buku, formulir pemesanan, <i>boarding pass</i>, label botol, <i>broadsheets</i>, brosur, tiket bus. - Kalender, kartu, katalog, sertifikat, cek, kartu cek, kartu rokok, paket rokok, edaran, klipng, item peringatan, laporan perusahaan, formulir masuk kompetisi, kartu ucapan, kartu kredit. - Lisensi mengemudi. - Literatur pemilu, slip errata, leaflet estate agen, perkiraan, pemberitahuan wisata. - Daftar perlengkapan, rencana bendera, bendera, laporan keuangan. - Voucher hadiah, jaminan, panduan. - Handbills, leaflet liburan, kartu tarif hotel, item isi rumah - Kartu identitas, leaflet informasi, leaflet instruksi, asuransi dan sertifikat, inventori, undangan, invoice. - Spesifikasi pekerjaan. - Label, leaflet, sewa, surat atasan, lisensi, tiket lotre. - Kotak korek api, pemberitahuan rapat, kartu keanggotaan dan formulir, menu, - Risalah rapat, tutup botol susu, kartu duka, sampul musik, lembaran musik. - Buletin, surat kabar, pemberitahuan. - Formulir pemesanan. - Kartu pribadi, petisi, poster teater, kartu mainan, kartu pos, poster, kartu balasan prabayar, berita surat kabar, label harga, printer spesimen, pernyataan, program, propaganda, bahan iklan, pemberitahuan publik. - Jadwal kereta api, harga buku, jatah buku, tanda terima, resep, edaran perekrutan, pemberitahuan penghapusan, sewa buku, laporan, daftar aturan. - Katalog penjualan, kartu skor, lembar layanan, sertifikat saham, tiket pengiriman, perangko, daftar stok, daftar langganan, kartu simpati. - Telegram, tiket, jadwal, kartu dagang, daftar dagang. - Kartu pengunjuk. - Slip gaji, tagihan, sampul. - Objek rencana, botol, pakaian, kacamata, catatan, sendok, dasi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pamflet - Brosur - Tiket - Publikasi laporan - Selebaran - Menu - Iklan - Menu daftar - Poster - Program - Item lain yang dicetak atau diterbitkan.

Sumber: Organ, 1987

2. Ephemera dan Gerakan Sosial

Kerja pengarsipan cenderung melihat ephemera sebagai bahan yang tercetak dan memperlakukannya sebagai koleksi. Apakah pengelolaan ephemera hanya menjadi tanggung jawab pemustaka dan arsiparis? Pertanyaan ini tidak mudah dijawab karena tidak ada kelompok yang siap untuk menerima tantangan dalam membangun metode dalam pengelolaannya untuk mendapatkan kontrol intelektual atas materi tersebut. Ephemera memiliki beragam bentuk, salah satunya adalah poster. Oleh karena itu, kebijakan pengumpulan harus komprehensif menggunakan model aktivis, siap untuk menelusuri sampai pada ranah koleksi individual. Seiring dengan perkembangan zaman, material, bahan dan media penyimpanan terus meluas, bergantung pada arsiparis atau pegiat kearsipan untuk dapat menerima perubahan dan penyesuaian yang ada.

Ephemera harus dianggap sebagai bahan arsip yang sah. Ephemera dapat hadir bersama dengan catatan administrasi resmi, manuskrip, surat-surat pribadi, dan barang-barang lainnya yang dapat dilihat sebagai perwakilan dari individu atau organisasi. Ephemera termasuk bagian dari saksi bisu dalam kejadian peristiwa, maka pengelolaan ephemera mesti dilakukan sesuai dengan kaidah yang berlaku. Jika terdapat sejumlah kecil material ephemera, maka katalogisasi dan deskripsi secara komprehensif dapat diterapkan. Sebaliknya, koleksi ephemera dengan jumlah yang besar, maka katalog deskriptif yang lengkap dianggap tidak praktis. Oleh karena itu, metode baru perlu dibangun dan diadopsi (Organ 1987). Langkah mengenali koleksi ephemera yang diproses dapat memberikan informasi kepada pengguna. Katalog deskriptif juga memberikan ciri khusus pada ephemera yang dapat membantu dalam pemilihan koleksi yang dibutuhkan. Pelestarian dan akses terhadap ephemera oleh pengguna menjadikan material tersebut dapat menjadi media komunikasi.

Saat ini, salah satu cara yang paling mudah untuk manifestasi gerakan sosial adalah melalui seni visual. Seni visual melalui poster (ephemera) yang diinisiasi oleh Anti Tank Project dan posteraksi.org secara tidak langsung mengajak apresiator untuk berperan sebagai agen propaganda, mengajak berpikir kritis terhadap peristiwa dan fenomena yang ada di Indonesia. Anti Tank Project dan posteraksi.org adalah nama sebuah gerakan sosial yang kebanyakan dimanifestasikan dalam seni

visual berupa poster. Kebebasan dalam mengunduh hasil karya tersebut dalam bentuk *softfile* untuk kepentingan akses pun diatur. Sebagai bentuk tanggung jawab terhadap hasil karyanya, syarat utama yang harus dipenuhi adalah tidak mengomersilkan ke dalam bentuk apa pun dan tidak diperbolehkan mengubah desain utama tanpa izin. Dapat diketahui bahwa secara tidak langsung akses kepada pengguna sebagai bentuk ajakan untuk menyuarakan gerakan sosial telah terinisiasi. Poster-poster tersebut didistribusikan secara *online* melalui jaringan internet dan media sosial. oosteraksi.org berlisensikan Common Creative (BY-NC-ND 3.0).

Organisasi seni visual lain yang serupa mungkin lebih terorganisir, cenderung memilih publikasi cetak, bersama dengan foto dokumenter dan arsip konvensional yang dikomunikasikan melalui sebuah pameran atau acara khusus. Foto-foto dokumenter seperti ini berfokus pada objek seni, dan mungkin posisinya di dalam galeri. Sebagai sebuah koleksi, cenderung tidak hanya untuk objek seni, tetapi juga untuk kepentingan sebuah acara.

3. Aksi dan Relasi

Karya seni yang ada di ruang publik mulai populer pada awal tahun 1980. Kemunculan seni ini dipengaruhi adanya pergolakan sosial yang terjadi di Amerika Serikat. Di tengah situasi perang dingin pasca-Perang Dingin II tahun 1970-an terjadi gejolak sosial yang sangat tinggi akibat diskriminasi antara ras kulit hitam keturunan Afrika oleh orang kulit putih. Bentuk penolak tersebut melalui perlawanan budaya, salah satunya melalui seni jalanan sebagai ungkapan perlawanan terhadap wacana ataupun realitas perkembangan sosial budaya sebagai ancaman atau bentuk representasi dari perjuangan kelas yang terdominasi (Hadi 2014). Kecenderungan dari karya seni ini memuat ketidakpuasan atas kondisi sosial sebagai ungkapan perlawanan dan media propaganda. Salah satu media propaganda karya seni yang biasa digunakan ialah poster sebagai penyalur gagasan yang dinilai masih dapat memengaruhi pemikiran orang.

Anti Tank Project lahir dari pemikiran Andrew Lumban Gaol, alumni mahasiswa Institut Seni Indonesia (ISI Yogyakarta). Anti Tank Project adalah sebuah proyek yang dibentuk, dikembangkan dan dijalankan untuk tujuan proganda. Karya-karya Anti Tank Project banyak bermuatan sosial dan politik. Salah satu karya yang paling dikenal adalah karya poster *Menolak Lupa*, yang diciptakan tahun 2008 dan hingga saat ini menjadi

kampanye dukungan bagi penuntasan kasus pembunuhan aktivis HAM Munir. Poster menolak lupa yang dibuat oleh Anti Tank Project maupun posteraksi.org bertujuan untuk mengingatkan kembali memori tentang kasus Munir yang belum terselesaikan secara adil. Poster ini membawa isu penting tentang penyelenggaraan penyelidikan dan peradilan yang sah dan terbuka akan kasus kematian Munir. Poster ini membawa isu agar masyarakat luas tetap mengingat dan memperjuangkan penyelesaian kasus ini. Namun, kasus hilangnya dokumen Munir menjadi masalah yang serius. Hilangnya dokumen Munir bisa diakibatkan oleh 2 faktor yaitu faktor teknis dan faktor sistem. Faktor teknis mengacu pada buruknya tata kelola dokumen dalam hal pencatatan, penggandaan (salinan). Buruknya sistem penyimpanan dokumen yang tidak sesuai standar kearsipan pun menjadi momok yang harus diatasi (Rina, *Kedaulatan Rakyat*, Sabtu 15 Oktober 2016).

Selain itu, pembunuhan wartawan Udin yang tak kunjung selesai membuat publik merasa perlu untuk menghidupkan gerakan sosial atas nama keadilan. Poster bertajuk “Wartawan Udin dibunuh Karena Berita” karya Anti Tank Project menjadi simbol sarat makna. Makna dalam poster ini memperlihatkan ketidakpuasan terhadap penyelesaian kasus wartawan Udin. Salah satu isu yang sedang diperjuangkan oleh Anti Tank Project saat ini adalah penolakan New Yogyakarta International Airport (NYIA). Dinamika konflik agraria di Kecamatan Temon ini memiliki kesejarahan yang panjang pasca adanya rencana Pembangunan Bandara NYIA. Terkait polemik rencana pembangunan tersebut, peran media massa menjadi pihak yang terlibat dalam kontestasi yang berlangsung. Media ikut merefleksikan atau memproduksi wacana tertentu. Adanya indikasi keberpihakan media sebenarnya bukan hal yang baru antara media dengan pembangunan, mengingat media juga memiliki peran dalam mengupayakan pembangunan. Otorisasi pada masa Orde Baru membawa media menjadi pasar. Maka tidak salah jika media tidak memperhatikan kepentingan publik mengingat adanya kebebasan media. Karya ini dapat dijadikan sebagai bentuk komunikasi yang menyampaikan kebenaran melalui cara yang persuasif dalam memengaruhi masyarakat. Menilik kembali narasi sejarah pada masa revolusi, seni visual seperti poster pada ini banyak digunakan sebagai propaganda dan dapat menjadi simbol perlawanan.



Gambar 3.2 Poster Karya Anti Tank Project.
Sumber: Dokumentasi Anti Tank Project.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi, proses penciptaan hingga penyebaran serta akses untuk pengguna poster melalui media sosial, situs internet menjadi lebih mudah. Anti Tank Project dan posteraksi.org mengajak masyarakat untuk proses pengerjaan dari awal yang meliputi pracetak hingga akhir penempelan dilakukan sendiri.



Gambar 3.3 Posteraksi.org

C. Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah disampaikan, dapat digaris bawahi bahwa pengelolaan material ephemera sebagai manifestasi gerakan sosial layak untuk dilestarikan. Gerakan sosial kontemporer mencerminkan orientasi ideologis yang disalurkan lewat media poster. Karena gerakan tersebut meyakini tidak representatifnya karakter yang dimiliki bangsa dewasa ini, maka gerakan protes dirasa cocok untuk sekadar menuntut perubahan. Meskipun gerakan tersebut tidak masuk dalam organisasi institusional, efek yang ditimbulkan dapat terbilang berpengaruh. Bentuk protes seperti ini lebih menyukai taktik pengacauan serta memobilisir opini publik. Dengan mengusung estetika makna sebuah poster, diharapkan menjadi kritik simbolik.

Perubahan sikap di tengah masyarakat pada gilirannya membentuk kelompok-kelompok “sukarela”. Gerakan sosial kontemporer yang dilakukan lewat media poster, khususnya yang dibuat oleh Anti-Tank Project dan Psoteraksi.org mengacu pada kebebasan untuk mengakses, menyebarkannya dan diatur sesuai dengan aturan yang berlaku. Dengan kebebasan tersebut, secara tidak langsung akan membentuk sebuah unit tersendiri, meskipun orientasi dan tujuannya berbeda. Artinya bahwa setiap orang yang mengambil hasil karya tersebut secara tidak langsung ikut berpartisipasi dalam gerakan sosial.

Gerakan sosial kontemporer merupakan manifestasi dari pola perputaran gerakan sosial. Misalnya dikaitkan dengan ideologi anti-modern atau romantik terhadap prinsip-prinsip fungsional, kontradiksi-kontradiksi dan alienasi modernitas. Poster-poster tersebut mampu mengingatkan publik terhadap fenomena dan isu sosial politik yang sedang berkembang di masyarakat atau mengangkat kembali permasalahan yang sudah dilupakan. Sebagai bentuk protes ataupun kritik maka muncul keinginan menarik permasalahan yang terjadi di masyarakat ataupun negara ke dalam sebuah kesadaran pribadi untuk mengekspresikan gerakan protes sosial melalui media poster.

Daftar Pustaka

Burrant, J. 1995. *Ephemera, Archives, and Another View of History*. Archivaria Vol. 40. Retrieved from <https://archivaria.ca/index.php/>

archivaria/article/view/12105/13098.

Faizatush Sholikhah, Julianto Ibrahim, Waluyo. 2012. "Arsip Visual Gerakan Referendum di Yogyakarta" dalam *Jurnal Arsip Vokasi* UGM.

Hadi, ADB. 2014. Anti-Tank Project Seni Poster Jalanan Politis Sebagai Media Propaganda Menyuarakan Isu Sosial & Politik. *Skripsi* S1.Yogyakarta: Program Studi Sosiologi, UGM Yogyakarta.

Makepeace, C.E. 1985. *Ephemera: A Book on its Collection, Conservation, and Use*. Gower, Aldershot, Hampshire.

Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Rosda Karya.

Organ, M.K. 1987. *Ephemera in Archives: What to Do?*. Archives and Manuscript 15 (2).

Putra, Fadillah, dkk. 2006. *Gerakan Sosial*. Malang: Averrors Press.

Singh Rajendra. 2010. *Gerakan Sosial Baru*. Yogyakarta: Resist Book.

Tarrow, S. 2005. *The New Transnational Activism*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

<http://visualjalanan.org/web/anti-tank-project-street-art-adalah-formula-seni-yang-demokratis/>.

<http://tribunrockers.blogspot.com/2013/10/anti-tank-panjang-umur-embangkangan.html>.

<http://antitankproject.wordpress.com/>.

Colin Barker, Laurence Cox, John Krinsky and Alf Gunvald Nilsen *Marxism and Social Movements: An Introduction*, retrieved from: http://eprints.nuim.ie/4408/1/LC_Intro.pdf.

<http://www.desantara.or.id/08-2010/1093/seni-dan-gerakan-sosial/>.

Buku Seri Demokrasi II, Gerakan Sosial Baru, Konsep, Strategi, Aktor, Hambatan dan Tantangan Gerakan Sosial di Indonesia dalam <http://www.simpuldemokrasi.com/seri-2-gerakan-sosial-baru-menuju-ke-mana.html>.

<https://www.whiteboardjournal.com/interview/29635/seni-dan-kritik-sosial-bersama-anti-tank/>.

<http://ivaa-online.org/2018/04/30/sorotan-dokumentasi-serial-diskusi-agraria-3-agraria-dan-seni-sebagai-media-pergerakan-diskusi-agraria-seni-untuk-melawan/>.

AKU DAN KOLEKTOR- KOLEKTORKU

I Wayan Sujana Suklu

Sejak kecil aku tertarik dunia seni teater dan seni rupa. Aku sangat antusias ketika mendapat tugas menggambar dari guru ketika duduk di bangku sekolah dasar. Menurut guru, gambarku sangat bagus untuk ukuran seumurku. Terkadang ia tak percaya aku mengerjakannya sendiri. Ini membuatku semakin tertantang untuk menekuni hobi menggambar. Karena sulit mendapatkan kertas dan warna, dinding pun jadi sasaran, dengan menggunakan arang, bata merah, atau apa saja untuk corat-coret.

Aku beruntung bisa belajar tentang seni lukis wayang Kamasan dari seniman Pak Danta yang tinggal tak jauh dari rumahku di Banjar Lembang, Klungkung. Kemudian bertemu seorang guru yang juga pelukis gaya Ubud, Nyoman Latra namanya. Ia menyarankan agar setamat SMP bisa melanjutkan ke SMSR di Ubud (1983–1987). Dari bangku sekolah ini aku mulai mengenal demi sedikit apa itu seni rupa. Pande Gede Supada, seniman dari Sangar Dewata yang kebetulan menjadi guru di SMSR menyarankan untuk menekuni seni lukis modern. Tetapi, aku lebih tertarik gaya Ubud dan kembali ke Pak Latra untuk ikut menumpang di rumahnya agar bisa belajar lebih intens.

Aku juga mendapatkan pengalaman dari mertua Pak Latra yang bernama Ketut Liyer. Pak Liyer adalah balian yang berlatar belakang seniman dan anggota perkumpulan Pita Maha yang didirikan Tjokorda Gede Agung Sukawati, I Gusti Nyoman Lempad, Walter Spies, dan Rudolf Bonnet pada 1936. Dari Liyer aku belajar rerajahan yakni visual berupa simbol manifestasi Tuhan dan mantra yang ditulis dengan aksara Bali untuk peranti upacara. Liyer sempat viral karena cerita tentangnya menjadi bagian dari novel *“Eat, Pray, Love”* karya Elizabeth Gilbert. Novel ini pada 2009 difilmkan dengan judul sama, di antaranya dibintangi Julia

Roberts dan *syuting* di Ubud.

Saat belajar rerajahan sempat muncul kerumitan menggambarkan perwujudan Tuhan dalam simbol atau manifestasinya. Tetapi, di sisi lain petikan seloka 26 Bhagavad Gita membentangkan jalan lempang bagiku untuk melanjutkannya: “Kalau seseorang mempersembahkan daun, bunga, buah, atau air dengan cinta bakti, Aku akan menerimanya.” Inilah yang paling melekat dalam memori dan kelak membentuk perspektif berkesenian.

Pengalaman berguru kepada seniman tradisional tersebut mematangkanku sebagai lelaki remaja Bali yang mempunyai kewajiban membantu orangtua untuk mempersiapkan sarana dan peranti upacara. Sewaktu-waktu aku bisa dipanggil pulang ke Klungkung untuk keperluan upacara dan kewajiban sebagai anggota banjar yang secara komunal melakukan berbagai hal menyangkut adat dan tradisi. Laku batin dan fisik berinteraksi dengan aneka sesajen atau banten serta peralatan upacara lain menjadi aktivitas sehari-hari yang mengalir dan dijalani tanpa beban.

Sudut pandang terhadap bekesenian semakin fokus seusai mengikuti diskusi ‘Manunggaling Seni dan Agama’ yang digelar Sanggar Dewata di Art Center Denpasar. Aku, yang baru lulus SMSR pada 1987 seolah tersentak dengan salah satu pokok bahasan tentang filosofi ‘nandurin karang awak’ yang merupakan salah satu bait geguritan “Salampah Laku” karya sastra besar Ida Pedanda Made Sidemen asal Sanur. Ini adalah nasihat jika tidak mempunyai sawah atau ladang untuk bercocok tanam, menanamlah di lahan dalam diri yang dimaksudkan untuk menggunakan pikiran, gagasan, atau pengetahuan untuk hidup. Dari diskusi ini juga kudapatkan pencerahan tentang perlunya pemusatan pikiran atau meditasi sebelum melakukan kegiatan dan menikmati proses selama menjalani segalan aktivitas.

Begitulah, selama lima tahun setamat SMSR aku menjalani pekerjaan yang terkait dengan seni visual secara serabutan. Aktivitas itu terhenti ketika mulai kuliah di STSI (kini ISI) Denpasar yang membuka jurusan seni rupa. Aku adalah salah satu dari angkatan pertama (1992–1997). Ini adalah fase paling menantang untuk melakukan pencarian dan eksplorasi tentang seni modern yang menjanjikan ladang kreativitas bebas tanpa batas.

Aktivitas demi aktivitas yang saling terhubung antara seni, adat

istiadat, budaya, agama dan sosial menjadi catatan yang mengendap dalam memori sekaligus menjadi persepsi yang terus berkembang. Kini terkenang masa-masa mulai masuk dunia profesional seni, awal 1990-an yang sangat kaya dengan peristiwa petualangan di medan sosial seni dan meluaskan pengetahuan. Aku telah terlibat dalam peristiwa kesenian, mengikuti pameran dan aktivitas lokal, nasional, dan internasional. Periodisasi karyaanku juga terus mengalir mengikuti kebutuhan psikis yang terus berkembang seturut bertambahnya umur, bahkan meretas berbagai medium memanfaatkan hadirnya multimedia, new media dan gabungan dari berbagai disiplin keilmuan.

Pada salah satu periode karyaku memunculkan figur-figur perempuan, aku merasa inilah endapan masa silam yang kerap membuntuti ingatan-ingatan bawah sadar. Pengalaman traumatik tanpa elusan kasih sayang seorang ibu semasa kecil, membentuk perspektif kesenianku fokus pada lingkup konsep perempuan sebagai subjek. Kerasnya hidup dan kurangnya kemampuan ekonomi keluarga memotivasi kegigihan repetitif, membentuk perspektif seni pada ihwal yang kontemplatif. Studiku terhadap budaya agraris yang melingkupi hampir setiap aktivitas di desa tempat tinggalku, mengundang setiap jengkal kepekaan dan memori masa kecil, membentuk cara pandang berkesenian pada khazanah konsep energi fisika yang dapat diukur melalui kegiatan seni. Tiga hal tersebut mendasari paradigma karyaanku, ulang-alik psikis-aktualisasi-spiritual telah membentuk persepsi tentang seni, menjadikan seni sebagai percakapan spiritual yang mendalam.

Pada kurun 1993-2019 tercatat ratusan kegiatan kesenirupaanku yang diikuti, di antaranya menorehkan kesan mendalam karena proses dan pencapaian yang di luar ekspektasi serta memberikan kepuasan batin. Pada 1996 aku bersama tiga kawan –Nyoman Sujana Kenyem, Ketut Susena, dan Made Suta Kesuma– pameran bersama di Art Center Denpasar bertajuk ‘Mandala of Life’. Seluruh karya kami diborong oleh seorang pengusaha muda asal Indonesia timur dan dibayar tunai. Aku ingat satu tas kresek penuh dengan lembaran uang rupiah.

Keterkejutan kami tak terkira, karena sungguh tak terpikirkan karya-karya bercorak abstrak figuratif itu diapresiasi dan dibeli yang merupakan sesuatu yang jarang terjadi dalam pameran di Art Center. Kemudian ‘Mandala of Life’ pun menjadi judul kelompok ini dan sempat berpameran

di beberapa kali di sejumlah kota. Pameran bersama dengan menyatukan ide dari beberapa orang bukan hal sulit, meskipun akhirnya grup ini tak lagi bersama —kami tidak menyebutnya bubar— karena alasan kesibukan masing-masing personal. Setidaknya semangat kebersamaan yang untuk sementara menafikan ego personal telah menumbuhkan keyakinan dalam pribadi masing-masing dari kami.

Pada 2009, saya bersama seniman lintas bidang menggelar *happening art* “Apa Ini, Apa Itu” yang mengambil lokasi di studioku di Banjar Leping dan Pantai Leping, Klungkung. Kegiatan ini digelar nonstop 24 jam selama tiga hari 29-31 Desember 2019 mengajak masyarakat untuk merespons berbagai karya seni kontemporer yang disajikan. Seniman yang terlibat di antaranya Agung Gunawan, Cedil, Charlie Crooijmans (pevideo Belanda), Daniel Kho, Daniel Zacharias, Danuta Franzen (Polandia), Deasylinada da Ary, Eko Prawoto, Gusti Sudibia, I Gede Made Surya Darma, IG Nengah Hari Mahardika, Joko Dwi Avianto, Made Djirna, Jasmine Okubo (Jepang), dan Ni Kadek Diah Kristin Natalia. Ada pula Nyoman Erawan, Nyoman Sujana Kenyem, Nyoman Sura, Putu Satria Kusuma, Shoosie Sulaiman (Malaysia), Tisna Sanjaya, Wawan Setiawan Husin, Wayan Pacet, Wayan Sudiarta, dan Welldo Wnophringgo. Acara ini juga menghadirkan art director Daniel LeClaire asal AS dan kolektor asal Jerman Adi Bachmann yang memamerkan reproduksi karya senirupa kelas dunia.

Aku dapat merasakan *art project* ini bukan sekadar menghadirkan artistik dan peristiwa di permukaan, tetapi jauh menukik ke pengalaman-pengalaman sosial dan psikologis manusia dalam menjalani hidup melalui kesadaran seni sebagai proses berbudaya. Keberadaan seniman lintas bangsa dan lintas bidang ini menyodorkan interaksi dan kolaborasi yang kreatif-konstruktif serta memberikan edukasi bagi publik yang berbaur dan terlibat dalam sejumlah kegiatan tersebut.

Pameran tunggal pada 2017 di Bentara Budaya Bali bertajuk “*Intermingle Art Project, Light Pattern*”, aku melibatkan teman-teman arsitek, desain *fashion*, pematung, *performer*, dan komposer. *Project* ini berjalan dengan baik dan memenuhi harapanku agar terjadi dialog, kolaborasi, dan yang terpenting terjadinya saling respons atau saling bersahut (*intermingle*) di antara kami. Kolaborasi semacam ini memang bukan yang pertama kali, tetapi aku mencoba untuk mendapatkan hasil akhir sesuai dengan apa yang kupikirkan tentang daya pemantik dan

lahirnya karya baru dari pembacaan seniman yang terlibat terhadap karyaku “*Drawing on Novel*”. Dari beberapa seniman yang terlibat ini masing-masing seperti menyodorkan anasir-anasir baru yang menyatu dalam pameran tersebut.

Ketiga peristiwa tersebut –*Mandala of Life; Apa Ini Apa Itu*, dan *Intermingle Art Project, Light Pattern*– adalah model *art project* yang menetengahkan kompleksitas masing-masing sesuai dengan konteks sosial dan budaya yang dihadapi. Pameran tunggal, berkelompok, *happening art*, dan aktivitas kolaboratif lainnya membukakan jalan untuk semakin memperluas ruang berkesenian. Aku membaginya dalam tiga ruang pengalaman untuk masing-masing aktivitasku yakni: (a) **Ruang personal** yang menjadi aktivitas sehari-hari berkait dengan kegiatan perupa dengan kepentingan kebutuhan pribadi (katarsis). Aktivitas yang pencipta lakukan adalah melakukan corat-coret pada benda-benda yang kutemukan (*found object*). Membuat metode melukis yang menempatkan proses sebagai hal penting (repetisi garis dan warna). Artefak-arte-fak ini kelak dikembangkan ke dalam karya seni lukis maupun *object art* dan dipresentasikan ke ruang publik melalui pameran dll. (b) **Ruang interaksi** merupakan perluasan perspektif artistik perluasan eksplorasi medium tiga dimensi, yang mana dalam konsep karya dan perwujudannya memberikan peluang untuk direspons oleh orang lain ataupun seniman lain. (c) **Ruang sosial** yakni tempatku bereksplorasi membuat wadah seni, mengajak berbagai lapisan masyarakat untuk merasakan, mengalami, dan ikut terlibat dalam perhelatan kesenian.

Ketiganyakulakan dengan tujuan mencapai keseimbangan spiritualitas diri sebagai seniman yang menitikberatkan seni sebagai ungkapan jiwa dan pertanggungjawaban sebagai manusia personal maupun sosial. Karya itu pun berkembang dan meluas seiring kemengertianku atas seni yang saling berkait dibentuk oleh *artworld*. Kemudian bertemu dengan kalangan apresiasi yang sebagian ikut andil dalam konsep dan artistik karyaanku. Kolektorku bersemangat memberi kritik tajam dalam diskusi berbagai hal yang bermuara ke pengoleksian karya. Secara bertahap pengetahuanku meningkat dan mendalam dari sejumlah perbincangan bersama mereka. Aku berutang pada kolektor atas wawasan dan cara pandang mereka mengapresiasi seni, baik itu dari segi fungsi, manfaat, hingga pada adab spiritual. Setidaknya, menurutku, ada tiga model kolektor bila dilihat dari

cara mengoleksi karya seni yakni sebagai (1) koleksi, (2) investasi, (3) terapi. Kupilih tiga kolektor yang mewakili ketiga model tersebut untuk pembahasan berikut ini:

Pertama: Ronald Stones adalah seorang pendidik asal Inggris ini menghabiskan lebih dari 30 tahun tinggal di Asia Tenggara untuk pengembangan edukasi. Di kawasan ini ia menjadi kepala sekolah tiga lembaga pendidikan internasional yakni Tanglin Trust School Singapura, British International School Jakarta, dan British School Manila. Ron sangat meminati karya seni rupa dan –menurut salah satu stafnya– tertarik terhadap karyaku dari seri abstrak repetitif yang dipajang di ruang pamer Tama Gallery, Lungsiakan, Ubud (2003).

Staf Ron tersebut akhirnya menghubungi dan mempertemukanku dengan Ron di vilanya yang berlokasi di Pejeng, Gianyar. Kesan pertama, Ron merupakan pribadi yang simpatik dan bersahaja, tetapi ia bukanlah seorang kolektor biasa. Ron tidak serta merta menyampaikan kesukaannya terhadap karyaku, tetapi menggali banyak informasi tentang motif, teknik, dan hal terkait karya dari seri abstrak repetitif. Ron yang pernah mendapat Fellowship of RSA dan pengakuan dari Ratu Elizabeth II dari Inggris karena jasanya di bidang pendidikan itu mengungkapkan minat terhadap *Workshop* Repetisi Garis dan Warna yang kurintis sebagai media pembelajaran dan meditasi. Pelatihan ini memperlihatkan lintas ilmu seperti seni, desain, matematika, dan psikologi serta sarat dengan sikap kontemplatif

Ron beberapa kali mengikuti *workshop* ini dan kemudian mengajak beberapa temannya menjadi peserta *workshop* yang diadakan di studioku di Banjar Leping, Klungkung, Bali. Informasi tentang *workshop* ini tersebar di kalangan ekspatriat dan wisatawan asing yang ingin mendapatkan pengalaman berkesan dari kegiatan belajar melukis. Tak jarang wisatawan mancanegara dengan lama tinggal (*length of stay*) yang panjang di Bali menyempatkan belajar tentang seni, termasuk seni rupa. Sejak 2004 sejumlah kelompok pelajar dan orang asing berdatangan ke studio untuk mengikuti *Workshop* Repetisi Garis dan Warna.

Yang paling intens adalah para siswa Ron dari Tanglin Trust School, bahkan aku sempat diundang beberapa kali untuk membuat *workshop* di Singapore. Ron mengatakan sebagai seniman aku sangat terbuka dan bersedia berbagi pengalaman proses kreatif. *Workshop* yang kulakukan

rupanya juga senapas dengan apa yang dilakukannya di bidang pendidikan. Ia juga menyebut *workshop* ini layak sebagai sarana meditasi, untuk pemusatan pikiran, dan memantik kreativitas.

Selain itu, dua *workshop* lain yang saya kurancang untuk edukasi bagi semua kalangan juga diminati kalangan ekspatriat dan wisatawan asing yakni '*Drawing on Novel*' dan '*Bamboo Strong and Flexy*'. Transfer edukasi melalui tiga pendekatan tersebut diakui oleh para peserta *workshop* sangat cocok untuk mereka yang ingin mendapatkan pengalaman baru dari aktivitas interaktif antara seniman pencipta, masyarakat dan seniman lintas ilmu.

Workshop Drawing on Novel atau melukis di atas medium novel (bekas) ini menggunakan teknik *charcoal free-form*. Metode ini didukung beberapa pengetahuan tentang seni, sastra dan psikologi sebagai metode pendekatan seni pada masyarakat untuk proses pelepasan personal. Proses pelepasan secara kejiwaan sangat dibutuhkan untuk mengurangi bahkan menghilangkan stress dan rasa tertekan pada diri seseorang.

Sedangkan *Workshop Bamboo Strong and Flexy* menekankan pada ekspresivitas dalam mengomposisikan medium yang memiliki karakteristik kaku dan lentur. Peserta didorong untuk kreatif memanfaatkan bahan bambu untuk membuat suatu bentuk dengan membelah, memotong kemudian menjalin, menganyam, menyusun, mengikat, dan seterusnya. Sebagian orang merasakan proses ini membangkitkan ingatan dan memori masa silam.

Kedua: Koman Wahyu Sutedja Neka, pengusaha muda pemilik Komaneka Fine Art Gallery Ubud dan Komaneka Group yang memiliki lini bisnis pariwisata di Bali. Dia adalah salah satu kolektor dan *art dealer* yang cerdas, tak memaksakan kehendak terhadap seniman, dan memahami perupa seperti diriku yang cenderung berkembang dari ranah artistik. Galerinya intens memamerkan karya perupa dengan konsep yang kuat dan persiapan matang. Koman tak mau sekadar pameran karya tanpa proses yang telah menjadi prosedur standar galeri ini.

Koman dengan telaten mengajak berdiskusi untuk melakukan pendalaman terhadap karya yang kuajukan untuk pameran di galeri ini tahun depan. Ya, pada umumnya Koman perlu waktu panjang untuk membicarakan lebih detil mengenai latar belakang, inspirasi, ide, gagasan, dan jangka ke depan terkait karya tersebut. Koman juga terbuka dengan

bagaimana cara menawarkan karya kepada peminat karya para seniman yang bekerja sama dengan Komaneka Fine Art Gallery. Sebagian besar konsumen galeri ini selalu mempertanyakan bagaimana proses kreatif, konsep, gagasan, hingga latar si senimannya. Ia juga berbagi info seni rupa terkini yang terjadi di berbagai belahan dunia dari sejumlah perjalanan mengunjungi museum, galeri, art fair, dan aktivitas kesenirupaan yang lain.

Cara seperti itu bagiku menambah wawasan seniman serta memudahkan kedua pihak untuk menentukan langkah berikutnya. Aku beberapa kali pameran di Komaneka Fine Art Gallery yang selalu memberikan fasilitas penerbitan buku katalog yang sangat memadai serta kesempatan melakukan eksplorasi dan eksperimentasi yang menyita waktu dan biaya. Tak jarang galeri ini memfasilitasi seniman untuk residensi, menggelar diskusi, dan artist talk yang semakin membuat pusat kebudayaan seperti ini kian hidup dan dirindukan khalayak.

Pada posisi seperti tersebut di atas, Koman boleh dikatakan sebagai 'brosur hidup' tentang aku dan karyaanku. Ia juga menjadi penyambung lidah seniman yang telah bekerja sama dengan galerinya. Aku sangat respek. Oleh karenanya, ketika ia berminat mengoleksi karya-karyaku merupakan sesuatu yang membanggakan. Apalagi kutahu, Koman berencana membangun museum seni rupa kontemporer yang patut didukung.

Ketiga, Sam. Dia salah satu kolektorku yang unik dan kerap emmbuatku terharu. Betapa tidak, dia selalu memberikan perhatian lebih terhadap hal-hal yang orang lain menganggap remeh. Dia sangat antusias mengamati sketsa perjalanan yang kubuat di sembarang media. Sam bisa memelototi dan mengamati secara detail bagian demi bagian sketsa perjalanan itu seharian, sampai lupa makan. Sesekali dia menebak berbagai tempat di sejumlah negara yang kusinggahi. Ia juga menanyakan narasi maupun visual yang kubuat *on the spot* di beberapa lokasi.

Sam memang interes terhadap intensitas dan proses kreatif seniman, apalagi yang terkait dengan konteks sosial, bidang yang juga menjadi pokok perhatiannya. Keseriusan dan apresiasi Sam tak terhenti di situ. Dia mengenalkanku dengan beberapa koleganya yang mungkin mempunyai kertarikan terhadap sketsa perjalanan seperti itu. Seperti halnya yang kulakukan terhadap '*Drawing on Novel*' beberapa sketsa yang cocok kubuat

dalam tiga dimensi sebagai ‘*object*’ atau patung. Sam dan koleganya tertarik untuk mengoleksinya. Hubungan seperti itu bagiku adalah aset, investasi yang tak hingga nilainya.

Sam ingin lebih jauh dari itu. Ia ingin mengirimku jauh-jauh agar mendapatkan inspirasi yang lebih segar. Kemudian, ia memperkenalkan aku ke salah seorang pemilik jejaring hospitalitas internasional, Four Seasons. Kami bertiga bertemu di Singapura dan merencanakan perjalananku ke Benua Afrika. Aku diberikan kebebasan untuk menentukan berapa bulan akan bermukim di Seychelles, sebuah negara kepulauan di timur Afrika. Di sebuah pulau dengan tingkat polusi udara dan suara yang sangat rendah aku menyelesaikan 500 sketsa dan memohon maaf tak bisa lebih dari sepekan karena bertepatan dengan masih banyak kegiatan lain di Bali. Suatu saat aku ingin kembali ke wilayah yang merupakan bagian dari kepulauan Mascarene bersama dengan Mauritius dan Reunion itu.

Dari ketiga model kolektor ini aku mendapatkan semangat, dorongan, dan energi yang terus menstimulasi untuk kreatif berkarya. Mereka menjadi corong mempromosikan karya dan apa yang kuperbuat dari hati kehati kepada banyak orang. Alhasil, bagiku kolektor dapat memperluas wawasan, bisa memerankan kerja kurator, promotor, fasilitator, dan motivator sekaligus, serta menyodorkan kepadaku jejaring ‘*networking*’ yang sangat diperlukan seniman yang ingin terus bergerak.

Klungkung, Agustus 2018

KELOLA KOLEKSI MUSEUM

Khoirul Anam

A. Pendahuluan

Di Indonesia pada tahun 2016 hanya memiliki 428 museum, sedangkan jika kita bandingkan dengan Amerika yang memiliki 35 ribu museum, perbandingan ini sangat jauh (Petrik Matanasi, Tirto.id, 13 November 2016). Namun, kesadaran pemerintah dan masyarakat untuk mengembangkan museum harus kita apresiasi. Pada tahun 2018, museum di Indonesia bertambah 7 museum, menjadi 435 museum (Kemendikbud, Statistik Kebudayaan 2019). Tetapi pendirian-pendirian museum baru dan pengelolaan museum lama—yang belum sesuai konteks sekarang—tidak bersamaan dengan pengelolaan yang baik yang meliputi pengelolaan sumber daya manusia dan penyajian ke publik. Hal ini menimbulkan beberapa masalah di sebuah museum.

Mengenai permasalahan permuseum di Indonesia bukan merupakan sebuah masalah baru. Saat ini, museum masih belum lepas dari anggapan masyarakat yang secara umum masih menganggap museum adalah suatu tempat yang hanya menyimpan dan menampilkan kemasalaluan. Anggapan lain adalah museum merupakan tempat yang membosankan, menyeramkan, dan menjadi pilihan terakhir bagi masyarakat untuk menghabiskan waktu luangnya. Museum sendiri sepertinya juga memiliki hambatan untuk berubah. Kurangnya sumber daya pengelola yang memiliki latar belakang pendidikan museum dan kurangnya kreativitas penyajian koleksi menyebabkan museum menjadi tidak menarik, dan membuat museum hanya menjadi gudang penyimpanan benda kuno.

Permasalahan dasar dan paling fatal di permuseuman Indonesia adalah hilangnya koleksi asli, disebabkan pengelolaan yang jauh dari kata baik. Salah satunya adalah keteledoran pemerintah yang merekrut

pengelola yang tidak berkompeten di bidangnya. Kurangnya pengawasan pemerintah terhadap kelestarian benda-benda bersejarah berakibat pada banyaknya barang koleksi asli yang hilang, maupun diganti dengan koleksi palsu; dan yang menjadi ironis adalah pemalsuan itu melibatkan para pengelola museum sendiri. Seperti kasus raibnya sejumlah benda cagar budaya dan purbakala di Museum Radya Pustaka Solo, pada tahun 2008. Terkait masalah keamanan dan perawatan koleksi museum, menurut Dian Sulistyowati, keamanan menjadi satu hal khusus yang harus diperhatikan oleh tiap museum. Dalam beberapa acuan yang dibuat oleh asosiasi museum di negara-negara lain, standar keamanan dan perawatan koleksi sudah sangat jelas dituangkan dalam bentuk standardisasi (Anam 2017:11).

Di Indonesia sendiri, masalah keamanan dan perawatan masih sepotong-sepotong dibicarakan, belum ada standar yang digunakan untuk tiap museum. Kecuali jika mengacu pada standar keamanan gedung, ada aturannya yang jelas. Tetapi untuk koleksi sendiri masih diperlukan adanya standar tertulis yang dapat digunakan oleh museum-museum di Indonesia. Contoh sederhana adalah standar ruang penyimpanan (*storage*), yang hampir sebagian besar belum dimiliki oleh museum-museum di Indonesia. Padahal, *storage* ini berperan sangat penting dalam proses preservasi koleksi. Tidak jarang, koleksi yang disimpan di museum menjadi rentan rusak karena tiap koleksi membutuhkan *treatment* yang berbeda-beda, bergantung dari jenis bahannya. Dengan adanya standardisasi diharapkan keamanan dan perawatan koleksi maupun museum itu sendiri dapat lebih terjaga. Standardisasi sangat diperlukan untuk menjadikan tiap museum memiliki acuan yang jelas, mulai dari syarat pendirian, pengelolaan koleksi, penyajian koleksi hingga standar keamanan dan perawatan minimal. Jangan sampai insiden kebakaran yang terjadi pada Museum Bahari Jakarta terulang kembali sebab tidak adanya standardisasi pengelolaan museum, yang mengharuskan sebagian koleksi benda sejarah kemaritiman Nusantara pada awal tahun 2018.

Dalam perkembangannya, pemerintah sudah membuat standardisasi museum lewat PP No.66 tahun 2015 tentang Permuseuman. Melalui PP ini diharapkan segala sesuatu tentang museum dapat lebih jelas, termasuk organisasi museum. Namun, ada kendala di dalam beberapa kontennya,

salah satunya tentang penyebutan “kurator” sebagai tenaga teknis di museum. Padahal, kurator merupakan orang yang dengan keahliannya bersinggungan langsung dengan koleksi museum, melakukan kajian terhadap koleksi, dan mengeluarkan informasi terkait dengan koleksi tersebut melalui berbagai macam penyajian, jadi kurator mestinya tidak disebut sebagai tenaga teknis. Selain itu juga tidak dijelaskan dengan rinci bagaimana standar pengelolaan museum yang baik dan benar.

Dalam tulisan ini, saya berupaya untuk menggambarkan standar pengelola yang terstruktur dengan baik, bagaimana benda dijadikan sebuah koleksi, dan metode untuk mengelola koleksi dengan standar yang baik. Pengelolaan tersebut meliputi; pendataan, penyajian, pemeliharaan dan pengamanan benda koleksi, yang memungkinkan dapat menjadi solusi dari permasalahan-permasalahan yang dipaparkan di atas.

Meskipun secara umum, museum-museum di dunia saat ini telah mengalihkan perhatiannya tidak lagi kepada koleksi, tetapi kepada masyarakat (publik). Bahkan, beberapa museum kini memainkan peranan di komunitas-komunitas dalam masyarakat, mencoba untuk ikut mengambil peran sosial di tengah-tengah masyarakat. Tetapi, masalah yang dihadapi museum-museum di Indonesia masih dasar, yaitu pengelolaan koleksi yang belum ditangani dengan baik. Maka dari itu, kita dapat memulai dengan fokus terhadap dasar pengelolaan koleksi secara teknis dahulu, karena itu hal yang mendasar. Dari situ, kita dapat mengembangkan bagaimana memaknai kembali koleksi yang lebih kontekstual dan mempunyai peran di masyarakat hari ini dengan *story telling*.

B. Pengelola Museum

Faktor keberhasilan sebuah museum salah satunya adalah sebuah organisasi yang baik, sebuah museum seharusnya memiliki bagan struktur keorganisasian yang jelas. Sama halnya dengan organisasi lain, organisasi museum juga bertujuan sesuai dengan kebutuhan yang menunjang berjalannya sebuah institusi, untuk mencapai visi dan misi (Moore 1994:257). Struktur yang baik dalam sebuah museum adalah menyesuaikan keadaan museum, di bawah ini adalah contoh struktur museum.

1. Bagan Pertama; Pendiri/Pemilik, Penasihat, Pengawas, dan Pengurus

(Sutaarga 1989/1990:39).

2. Bagan Kedua (Pengurus); Direktur Museum, Sekretaris dan Staf Pembukuan, Kurator (Kurator Koleksi, Kurator Pameran, dan Kurator Edukasi), Konservator dan Restorator, Staf Registrasi dan Dokumentasi, Staf Pemasaran dan Publikasi, Staf Pengarsipan dan Perpustakaan, Staf Penjaga dan Tukang. (Struktur ini diambil dari buku *Museum Basic* dan *Pengelolaan Koleksi Museum*, sehingga menjadi struktur yang lengkap dan dibutuhkan museum).

C. Pengumpulan Koleksi

Koleksi adalah jantung dari sebuah museum, yang berarti koleksi adalah organ terpenting dalam keberlangsungan sebuah institusi museum (Fahy 2005:251). Organ vital tersebut juga tidak bisa bekerja sendirian, benda koleksi adalah objek yang memerlukan subjek. Penetapan sebuah objek benda menjadikan benda koleksi museum atau tidak adalah sebuah kebijakan pengadaan koleksi yang sangat sistematis. Penilaian tersebut dilihat dari arti dan fungsi benda koleksi yang ditentukan oleh sang penggerak koleksi yaitu kurator museum yang mengelola koleksi tersebut (Sutaarga 1989/1990: 59).

Penilaian sebuah objek benda menjadi koleksi harus memenuhi beberapa persyaratan, yaitu memiliki nilai sejarah, nilai ilmiah dan nilai estetika, yang dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis, dan geografis. Di sisi lain, dilihat dari skala prioritas, benda koleksi harus bersifat *masterpiece* (benda yang mempunyai mutu terbaik), unik (memiliki ciri khas tertentu), hampir punah dan langka (Asiarto 2007:5). Pengumpulan (*collecting*) atau pengadaan benda koleksi adalah proses awal yang dilakukan oleh kurator, sesuai dengan konsistensi tujuan (visi dan misi) sebuah museum dibuat (Fahy 2005:14).

Menurut Timothy Ambrose dan Crispin Paine (2012:174) ada berbagai cara untuk memulai pengumpulan/pengadaan benda koleksi. Berikut ini adalah metode pengadaan (*acquisition*) koleksi museum.

1. Hibah/Donasi; Dapat dipastikan, banyak benda koleksi museum kebanyakan diperoleh dengan metode ini, yaitu donasi atau hadiah dari masyarakat umum, kolektor privat maupun pemerintah.
2. Warisan; Koleksi ini biasanya warisan dari kesenian dan kebudayaan suatu daerah atau bangsa, seperti artefak, candi, dan situs-situs yang

ditemukan arkeolog.

3. Pembelian; Metode pengadaan benda koleksi dari pembelian barang jarang digunakan museum, karena peluang pembelian barang terkendala ketersediaan keuangan museum. Biasanya pembelian barang berimbang dengan koleksi yang keluar.
4. Pinjaman; Metode peminjaman biasanya terjadi ketika museum memerlukan koleksi dari instansi lain atau milik pribadi (kolektor) untuk melengkapi koleksi museum atas saran kurator. Peminjaman ini biasanya kerja sama yang bersifat temporer.
5. Pertukaran; Metode pertukaran koleksi dapat dilakukan atas kesepakatan dan kerja sama antarmuseum atau dengan kolektor yang bersangkutan.

D. Pendataan Koleksi

1. Registrasi; Kegiatan pencatatan koleksi, setelah benda tersebut ditentukan kurator menjadi koleksi museum. Mencatat dokumen-dokumen yang terkait dengan koleksi tersebut, seperti berita acara, surat wasiat, dan lain-lain. Registrasi juga diperlukan dalam proses pinjam-meminjam koleksi atau koleksi yang untuk sementara meninggalkan pengawasan museum, seperti pengujian atau identifikasi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui jumlah koleksi yang dimiliki, titipan, atau yang dikeluarkan sehingga dapat mencegah adanya pemalsuan, pencurian, atau pengakuan dari seseorang atas kepemilikan koleksi tersebut, dan dapat membantu ilmuwan dalam penelitian (Asiarto 2007:9).
2. Inventarisasi; Menurut Lutfi Asiarto (2007:11) Kegiatan pencatatan benda koleksi museum ke dalam buku inventaris koleksi. Data-data yang dapat dicatat dalam buku inventaris koleksi meliputi:
 - a. Penomoran; Penomoran registrasi merupakan penomoran pada seluruh koleksi museum secara berurutan, berdasarkan masuknya benda koleksi ke museum. Adapun penomoran inventarisasi berdasarkan pada jenis klasifikasi.
 - b. Klasifikasi; Merupakan pengelompokan koleksi berdasarkan kriteria tertentu, bertujuan mempermudah dalam pengelolaan dan penelitian koleksi sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal. Meliputi; Periode, tema, jenis, asal, dan lain-lain.
 - c. Deskripsi; Satu kaidah upaya pengolahan data menjadi sesuatu

yang dapat diutarakan secara jelas dan tepat, sebagai data dengan tujuan agar benda koleksi dapat dimengerti secara keseluruhan. Uraian penjabaran tersebut meliputi; bentuk koleksi, ukuran koleksi, medium pembuatan koleksi, sejarah koleksi, wacana/interpretasi koleksi.

- d. Foto Koleksi; hasil dari pemotretan atau yang didapatkan dari arsip foto yang terdahulu, yang dijadikan tambahan data. Jenis foto koleksi meliputi; foto sejarah, skala, dan foto artistik.
3. Katalogisasi Koleksi; Suatu sistem dokumentasi, yang merupakan suatu kegiatan yang penting dalam pengelolaan koleksi, yang memuat informasi data-data tentang koleksi seperti penomoran, klasifikasi, deskripsi, dan foto koleksi. Katalog menjadi sebuah hasil konkret dari pendataan koleksi, yang menguraikan identifikasi koleksi pada lembaran kerja yang mempunyai format tertentu (Fahy 2005:145, 213). Katalog memiliki dua jenis yang dilihat dari fungsi dan format;
 - a. Katalog Inventaris; Katalog jenis ini berfungsi sebagai administrasi koleksi, bertujuan untuk mempermudah pencarian, pengontrolan, pengamanan fisik serta demi kepentingan pemeliharaan, dengan format sebagai berikut: nama dan alamat museum, nomor inventaris, nama klasifikasi, nama benda, foto benda, foto skala, dan foto sejarah, deskripsi bentuk, ukuran, medium, sejarah dan wacana, kondisi benda, tempat asal, kurun waktu/zaman, cara pengadaan koleksi, tanggal pengadaannya, lokasi penyimpanan, dll.
 - b. Katalog Pameran; Katalog dalam sebuah pameran secara garis besar mempunyai peran sebagai media publikasi, penyampai pesan yang berfungsi sebagai alat referensi tekstual dan dokumentasi. Katalog ibarat sebetuk tubuh kecil (maket) yang menggambarkan isi (koleksi) dari sebuah pameran. Dengan format sebagai berikut: sambutan/pengantar kepala museum, konsep kurasi dari kurator, pikiran-pikiran tenaga ahli, foto koleksi, deskripsi koleksi, dan data-data yang mendukung koleksi.

E. Penyajian Koleksi

Penyajian koleksi adalah kegiatan yang menjadi tugas utama sebuah museum. Menurut George Henri Riviere (1980), tugas umum museum

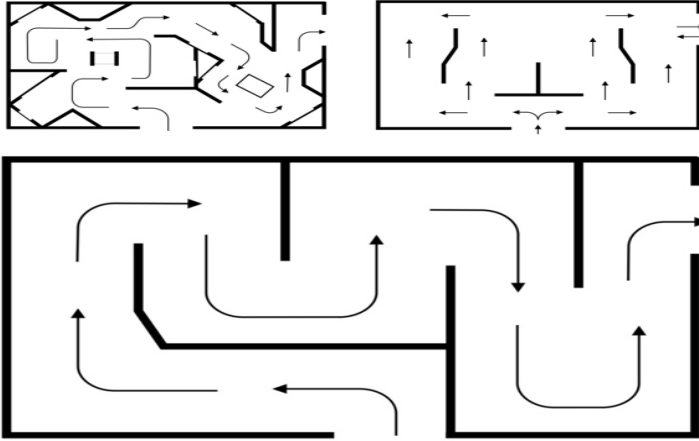
ialah mengumpulkan koleksi dan pengunjung. Sebab koleksi museum dihimpun untuk kepentingan pengunjung. Penyajian koleksi dapat diterapkan melalui sebuah informasi tertulis maupun sebuah pameran, tetapi penyajian koleksi yang paling tepat ialah dengan cara pameran, baik pameran tetap, pameran khusus, maupun pameran keliling (Sutaarga 1989/1990: 81–86). Proses pelaksanaan pameran tersebut memiliki empat tahap sebagai berikut.

1. Tahap Prakarsa; Tahap untuk memutuskan hal-hal yang pokok mengenai rancana penyajian koleksi melalui suatu pameran. Menentukan jenis pameran apa yang cocok untuk karakter sebuah museum. Pemilihan jenis pameran akan sangat berefek pada kebijakan praktis dan politis. Jenis pameran sendiri memiliki empat jenis: Pertama, tipe pameran. Kedua, karakter pameran. Ketiga, tempo pameran. Keempat, struktur lokasi pameran. Tetapi biasanya jenis pameran yang paling sering dipakai dalam sebuah museum ialah jenis tempo pameran. Tempo pameran terbagi menjadi empat kategori berdasarkan dari waktu yang dipakai. Berikut kategori tersebut menurut (Susanto 2016:38–49): Pameran tetap/permanen, pameran temporer/insidental, pameran temporer keliling, dan pameran berkala.
2. Tahap Perancangan Konsep; Tahap ini mempertimbangkan dan menentukan isi pameran, yang bertanggung jawab penuh adalah kurator.
 - a. Target Pengunjung; Kesadaran sikap dan ekspektasi dari masyarakat merupakan proses yang harus berkelanjutan, berdasarkan pertumbuhan informasi dan faktor lain seperti demografik, tingkat pendidikan, dan tekanan ekonomi dalam perubahan masyarakat. Gambaran menyeluruh akan membantu untuk memastikan target pengunjung, kebutuhan mereka, dan ekspektasi mereka, untuk fokus pada bagian jenis kelompok (Dean 1994:20).
 - b. Tema Kurasi; Mengidentifikasi tema yang menarik berdasarkan konsep penyajian—pameran—koleksi, mengidentifikasi dengan enam format dengan tema yang luas, meliputi: diskriptif, didaktik, metaforis, emosi, *honorific* (mengandung kehormatan), dan berorientasi pada masalah (Burton 2006:3).
 - c. Kurasi Koleksi; Kegiatan yang dilakukan kurator museum untuk

pemilihan koleksi yang akan ditampilkan dalam pameran sesuai tema kurasi yang telah ditentukan. Sebuah kurasi memiliki peran yang sangat penting, yang menjadi tumpuan karakteristik sebuah pameran (museum). Kerja kurasi memerlukan pengetahuan kuratorial berupa pemahaman terhadap benda-benda koleksi yang akan dipamerkan, yang dapat membangun wacana dan informasi yang dibuat (Susanto 2016:106).

- d. Alur Cerita (*Story-line*); Komponen data dokumen yang disajikan dan diproduksi dari pengembangan kerangka kerja, yang memuat nilai-nilai edukasi dalam sebuah pameran. *Story-line* yang dibuat kurator mungkin sesederhana mengikuti garis kerangka pameran yang memuat informasi. Membuat *Story-line* dibutuhkan beberapa elemen, yang terdiri dari (Dean 1994: 103): Sebuah dokumen (naratif) pendukung, garis besar sebuah pameran, daftar judul, subjudul dan teks, dan daftar koleksi yang sudah dikurasi.
3. Tahap Perancangan Pameran; Perancangan (*designing*) pameran museum ialah seni dan ilmu yang mengatur unsur visual, spasial (mengatur ruang), dan material suatu lingkungan menjadi komposisi, termasuk pergerakan pengunjung sekalipun. Penyajian koleksi—pameran—memerlukan sebuah pengembangan tingkat tinggi dan perencanaan untuk menyajikan kepada publik dengan baik. Elemen pasti sebuah perancangan pameran berdasar pada enam elemen seni rupa yang meliputi: *value*, *color*, *texture*, *balance*, *line*, dan *shape* (Dean 1994:32). Berikut hal yang harus diperhatikan dan dikerjakan.
 - a. Desain dan *Lay-out* Ruang Pamer; Hal pertama yang harus diperhatikan dalam merancang dan menata letak ruang pamer adalah bentuk ruang pamer yang akan dipakai, untuk disesuaikan dengan benda koleksi yang akan dipamerkan setelah dikurasi. Selain bentuk ruang ialah dinding, lantai plafon, kusen, langit-langit, pintu dan jendela (Susanto 2016:184). Bentuk utama hubungan keruangan adalah ruang transaksional, yaitu di mana orang melakukan aktivitas saat di hadapan satu sama lain. Sementara ruang transaksional sendiri adalah perangkat sub-ruang yang digambarkan oleh kegiatan yang terjadi di dalamnya, antara lain; ruang distribusi yaitu ruang keluar dan masuknya pengunjung, ruang berkumpul yaitu ruang di mana pengunjung

bertemu dan berkumpul, dan ruang transisi yaitu ruangan di mana pengunjung berpindah dari satu ruangan ke ruangan yang lain (Dean 1994:51).



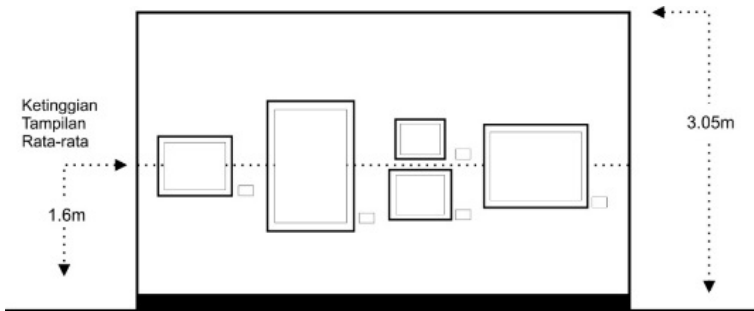
Gambar 5.1 Tata letak ruang pameran menggunakan pendekatan terstruktur.

Sumber: *Museum Exhibition: Theory and Practice*

Prinsip mendasar dari sebuah tata letak pameran adalah arus lalu lintas atau sirkulasi penonton. Pemetaan lokasi bergantung pada konsep pameran dan tujuan pendidikan. Ada tiga jenis pendekatan untuk arus lalu lintas: Pertama, dengan pendekatan *suggested*, metode ini menggunakan warna, pencahayaan, *wayfinders*, *headlines*, penunjuk pameran, dan semacam gambar untuk menarik pengunjung sepanjang rute yang telah ditentukan sebelumnya tanpa menata hambatan yang menyempitkan gerakan. Kedua, pendekatan tanpa terstruktur yaitu pengunjung dapat memilih rutenya sendiri tanpa arahan rute secara acak dan bebas. Ketiga, pendekatan terstruktur yang menggunakan metode lebih kaku dan membatasi pengunjung pameran, biasanya ditata dalam satu arah arus lalu lintas dengan kelebihan agar pengunjung dapat melihat semua pameran sebelum keluar (Dean 1994:53–55).

- b. Penataan Koleksi; Dalam penataan ada beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti faktor manusia—pengunjung—yang memengaruhi dan berhubungan dengan pertimbangan penataan komposisi. Selain itu juga bertujuan membuat nyaman pengunjung muda, tua, dan yang berkebutuhan

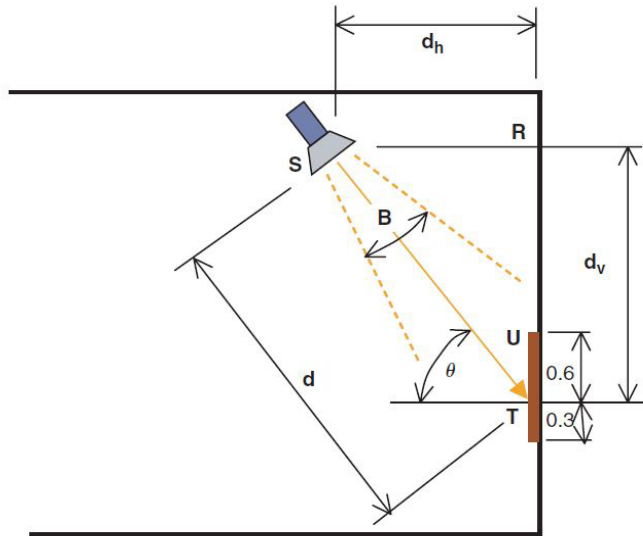
husus. Umumnya pengunjung memiliki kecenderungan untuk menyentuh koleksi. Jika benda koleksi berada dalam jangkauannya, maka mereka akan menyentuhnya. Untuk menghindari insiden tersebut, sebaiknya pengelola memberi pembatas untuk memisahkan keduanya. Pengunjung harus dibuat senyaman mungkin, yang berdampak secara tidak sadar, pengunjung meluangkan lebih banyak waktunya untuk melihat, membaca, mengamati, dan mencerna materi koleksi yang disajikan. Material harus diposisikan terpusat pada strata mata pengunjung, untuk ukuran orang dewasa biasanya 1,6 meter. Selain menyentuh, pengunjung juga secara tidak sadar sering menduduki dan bersandar pada permukaan dan ketinggian yang nyaman. Untuk menghindari insiden tersebut, pengelola harus mengurangi ruang (*space*) tempat penataan koleksi yang berlebihan, agar tidak memberikan ruang kepada pengunjung untuk melakukan hal demikian (Dean 1994:41–46). Dalam mengatur objek di sepanjang garis tengah tingkatan-mata, ada beberapa karakteristik dari objek itu sendiri yang memengaruhi penempatan, antara lain: Garis datar (*horizon*), keteraturan (*directionality*), keseimbangan (*balance*), mengapit (*lanking*), spiral, dan pertimbangan khusus.



Gambar 5.2 Ketinggian tampilan pada pusat massa
Sumber: *Museum Exhibition: Theory and Practice*

- c. Tata Cahaya; Agar benda koleksi dapat ditampilkan secara efektif, pencahayaannya harus mempunyai potensi untuk mengungkapkan atribut visual yang menjadikan dasar sebuah karya seni. pencahayaan untuk karya seni membutuhkan penata pencahayaan yang memiliki pemahaman tentang media karya seni dan bagaimana interaksi karya seni dan cahaya dapat

mengungkap atribut visual (Cuttle 2007:13). Pengendalian degradasi objek museum (koleksi) karena paparan cahaya disesuaikan dengan penilaian risiko, mungkin hanya itu yang merupakan penilaian yang penting bagi seorang kurator yang peduli untuk melindungi koleksinya dari gempa, tsunami, polusi, dan ancaman teroris, karena proses kemerosotan kualitas koleksi akibat pemaparan cahaya jauh dari sederhana (Cuttle 2007:39), sinar ultraviolet dan tingkat kepanasan dapat memengaruhi warna, pigmen, minyak, kanvas, atau kertas. Maka dari itu, kurator harus menghindari perubahan temperatur secara ekstrem dan memperhatikan jenis pencahayaan dari cahaya elektrik maupun cahaya matahari (Susanto 2016:200).



Gambar 5.3 Lampu sorot sebuah objek dua dimensi.

Sumber: *Light for Art's Sake; Lighting for Artwork and Museum Display*

- d. Teks Pameran dan Labelisasi Koleksi (*caption*); Salah satu tujuan penyajian koleksi adalah memberi informasi kepada para pengunjung dengan teks pameran dan labelisasi koleksi. Hal ini amat membantu pengunjung dalam memahami dan mengapresiasi tentang apa yang disajikan dalam sebuah pameran. Terdapat empat elemen terkait teks pameran dan labelisasi pameran (Susanto 2016:190), 1)Teks judul dan sub-

judul, teks ini berisi hal-hal terkait dengan penjelasan teknis maupun konsep umum tentang pameran secara singkat dan jelas. 2) Teks pengantar/kuratorial, teks ini berisi informasi lebih detail pada setiap ruang atau klasifikasi koleksi. 3) Teks grup, berisi sekumpulan informasi yang diberikan pada sejumlah koleksi. Merupakan pengembangan dari teks pengantar/kuratorial. 4) Label koleksi, adalah jantung dari sebuah koleksi yang dipamerkan, berisi tentang informasi detail sebuah koleksi berupa data primer (judul, ukuran, media, tahun penemuan atau pembuatan), data sekunder (deskripsi tentang sejarah koleksi), dan data tersier (deskripsi tentang interpretasi koleksi).

- e. Katalog Pameran (Lihat pada bab katalogisasi koleksi).
 - f. Pemandu Pameran; Seorang yang terdepan dalam memberikan bimbingan, penerangan, petunjuk, dan memberikan informasi mengenai koleksi museum serta pelayanan lainnya. Seorang pemandu dituntut mampu dan memahami sesuai dengan bidang tugasnya dalam memberikan pelayanan kepada pengunjung pengetahuan dan keterampilan kepemanduan, dan mempunyai tugas dasar menerapkan edutainment, pengetahuan dan keterampilan kepemanduan (Surat Keputusan Menteri Tenaga Kerja RI KEP 58/MEN/III/2009).
4. Tahap Evaluasi; Mengevaluasi ialah pekerjaan menilai atau mengukur sesuatu, untuk mengevaluasi pameran dapat melalui keefektifan pameran dan belajar dari kesuksesan atau kegagalan pameran. Belajar dan berkembang melalui pelibatan proses kegiatan evaluasi yang berkesinambungan, dan secara sadar atau tidak, setiap desainer (perancang) pameran terlibat dalam mengevaluasi pameran yang dirancangnya (Dean 1994:91). Tetapi tidak dipungkiri bahwa evaluasi yang disengaja sering kali terbengkalai dalam perencanaannya, banyak museum yang tidak menyediakan bekal untuk mengumpulkan bukti apakah usaha pamerannya berhasil atau gagal, yang terpenting dari evaluasi adalah untuk menguji dan menentukan apakah tujuan pameran berjalan sesuai yang direncanakan atau tidak.

Kebutuhan dan kriteria evaluasi harus ditetapkan dan ditulis sebelum memulai tahap perencanaan dan perkembangan, untuk menjadi bahan data yang kuantitatif dan terukur. Evaluasi dapat ditarget pada tiga area berikut (Dean 1994:94): Pengunjung museum,

proses pameran, dan keefektifan pameran.

Beberapa metode yang kerap dipakai sebagai sarana evaluasi, pengumpulan data yang efektif untuk analisis yang mendalam adalah (Dean 1994:100): Wawancara formal, diskusi terbuka, kuesioner tertulis, tes kognitif atau efektif, dan observasi.

F. Pemeliharaan dan Pengamanan Koleksi

Bagian yang tidak kalah penting dari sebuah pengelolaan koleksi museum adalah pemeliharaan dan pengamanan. Hal ini meminimalisir adanya pencurian benda koleksi atau pengrusakan benda koleksi oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Permasalahan permuseuman banyak datang dari pengamanan yang buruk terhadap benda koleksi, sehingga banyak kasus pencurian dan pengrusakan yang disengaja atau tidak disengaja terjadi. Di manapun koleksi, entah itu di ruang pamer atau ruang penyimpanan, koleksi harus terlindung dari ganasnya api, pencuri, vandalisme, dan kerusakan yang tidak disengaja (Fahy 2005:17).

1. Konservasi; Salah satu aspek dari pengelolaan koleksi, tetapi hal tersebut merupakan aspek yang sangat penting. Sebuah museum bertanggung jawab untuk memelihara dan melindungi koleksi-koleksinya secara teratur, untuk mencegah kerusakan dan kemusnahan dengan jalan mengawetkan (melestarikan), dan diutamakan di atas kepentingan lainnya, karena tanpa koleksi, museum tidak akan ada (Ambrose dan Paine 2012:163). Konservasi dibagi dalam dua jenis:
 - a. Konservasi pencegahan (*Preventive conservation*); Menurut Suzanne Keene (2002:114) bisa kita sebut sebagai pemeliharaan (*preservation*) ialah tentang memastikan bahwa koleksi museum tersebut dipamerkan, ditangani, disimpan dan dirawat, sehingga tidak menyebabkan kerusakan dan memperburuk koleksi, dan untuk kebutuhan konservasi perbaikan (*remedial conservatio*). Investasi dalam konservasi pencegahan sekarang dilihat sebagai kunci prioritas pada semua tipe (jenis) museum, tampaknya pertumbuhan kualitas pengelolaan yang efektif dan efisien dapat menurunkan pengeluaran pengelolaan museum (Ambrose dan Paine 2012:167).
 - b. Konservasi perbaikan (*Remedial conservation*); Perbaikan kerusakan atau kehancuran pada koleksi, dengan cara pemulihan kembali. Konservasi perbaikan merupakan proses penghentian

kerusakan sebuah objek dan mempertahankan kestabilan kondisi yang terjamin. Konservator harus memiliki keahlian individual yang tinggi atau akan dibina melalui latihan. Kurator dan konservator harus bekerja secara bersama dalam proses konservasi perbaikan, konservator akan mendapatkan manfaat dari informasi yang detail tentang objek dan kurator harus memberikan informasi terkait pelaksanaan kerja konservator. Proses konservasi perbaikan merupakan langkah pengungkapan sebuah uraian yang baik tentang sifat dasar dan sejarah sebuah objek, yang dapat dengan mantap menambah pemahaman kuratorial (Ambrose dan Paine, 2012:190).

2. Restorasi; Perbedaan antara istilah konservasi dan restorasi merupakan hal yang penting bagi staf museum untuk mengerti. Di beberapa negara, prosesnya hampir tidak dibedakan satu sama lain. Tapi perbedaan itu penting. Sementara konservasi perbaikan (*Remedial conservation*) berusaha untuk menghentikan kemerosotan dan menstabilkan suatu objek, restorasi bertujuan untuk mengembalikan suatu objek sedekat mungkin dengan posisi aslinya.

Dalam karya museum, restorasi dapat mengikuti dari konservasi, jika ada kebutuhan yang diakui, misalnya untuk objek yang ditampilkan secara bermakna (Ambrose dan Paine 2012:192). Restorasi koleksi ialah kegiatan memperbaiki koleksi-koleksi yang mengalami kerusakan, fragmentaris atau rekonstruksi koleksi supaya dapat memperoleh bentuk benda seperti semula, yang awalnya mempunyai kerusakan yang ringan maupun berat.

Kurator bekerja sama dengan restorator diharuskan dilakukan oleh pekerja yang profesional, karena pekerjaan ini merupakan pekerjaan yang vital dan agar ada jaminan mutu yang baik dalam perbaikan koleksi. Dalam proses merekonstruksi koleksi yang bersifat fragmentaris, sebaiknya kurator yang dibantu oleh restorator mengadakan studi perbandingan dengan koleksi lain yang masih utuh dan diperkirakan sejenis dengan koleksi tersebut, serta membuat skema rekonstruksi terlebih dahulu, sebelum dilakukan restorasi terhadap koleksi (Asiarto 2007:17).

3. Reproduksi; Reproduksi koleksi dilakukan ketika sebuah koleksi bersifat rentan terhadap kerusakan, kondisi yang kurang baik untuk disajikan, atau replikanya ingin dimiliki museum atau institusi lain

yang perlu untuk dilakukan reproduksi dengan pembuatan replika koleksi tersebut, dalam hal ini kurator bekerja sama dengan Bagian Reproduksi.



Gambar 5.4 Lukisan No.1 adalah reproduksi dari gambar No. 2, lukisan aslinya berbahan cat minyak di triplek karya Henk Ngantung yang mengalami kerusakan 30%, adapun reproduksinya berbahan cat minyak di kanvas karya Haris Purnomo.

Sumber foto: Khoirul Anam

Ketika keamanan di sebuah museum belum cukup aman dan rentan terhadap kerusakan koleksi, sebaiknya sebuah koleksi *masterpiece* dibuatkan replika, dan yang asli disimpan di tempat penyimpanan yang memenuhi syarat, dan harus dirahasiakan oleh museum yang bersangkutan. Namun perlu juga untuk menjelaskan bahwa benda itu adalah replika, untuk menghindari anggapan pembohongan publik (Asiarto 2007:16).

4. Pengepakan Koleksi (*Packing*); Tujuan pengepakan koleksi adalah melindungi benda koleksi dari apapun yang membuat benda koleksi menjadi rusak atau cacat. yang akan dikirim menuju tempat pameran dan dikirim untuk dipinjamkan atau sebaliknya dikirim dari tempat peminjaman. Dalam hal pengepakan ada metode dan jenis pengepakan yang baik, (Susanto 2016:168) sebagai berikut.
 - a. Metode Pengepakan; Pertama, tempat pengemasan harus bersih, kering dan terlindung dari tekanan. Kedua, mengecek kondisi benda koleksi dengan mengisi lembar laporan dan pemotretan

koleksi. Ketiga, terlindung dari kotoran, debu, kelembapan dan perubahan temperatur ruangan yang mendadak. Keempat, tempat pengepakan menyesuaikan benda koleksi. Kelima, perhatikan jenis transportasi dan jarak tempuh. Terakhir, menjalin kerjasama (koordinasi) dengan konservator dan pihak asuransi.

- b. Jenis Pengepakan; Pertama, kotak/peti kayu; sangat cocok untuk benda yang kontruksinya riskan, mudah pecah, dan terutama tiga dimensi. Permukaan interiornya perlu dilapisi dengan alumunium foil dan ethafoam (sejenis karton busa atau *foam polyethylene*). Kedua, *soft-packing* atau bantalan; pengemasan jenis ini menggunakan material plastik atau kain plastik bergelembung (*bubble wrap*) sebagai bungkusnya, namun sebelumnya dibungkus dengan kertas/tisu bebas asam untuk menahan gerakan dan goresan. Ketiga, gulungan (*Rolling*); bahan dan material untuk pengemasan model ini memiliki kesamaan dengan *soft-packing*, perbedaanya hanya di metode pengemasannya dengan cara menggulung objek.



Gambar 5.5 Pengamanan koleksi lukisan Museum Istana kepresidenan Yogyakarta dengan menggunakan kaca akrilik untuk melindungi dari sentuhan pengunjung dan cahaya yang merusak karya. Lukisan karya Raden Saleh Syarif Bustaman “Berburu Banteng” – 1851.

Sumber foto: Khoirul Anam

Pengamanan Koleksi (*Security*); Semua koleksi museum, entah itu di belakang kaca atau di penyajian yang terbuka, secara otomatis berisiko kemalingan atau rusak ketika museum dibuka

untuk publik. Kerusakan apakah disengaja atau tidak disengaja, melalui vandalisme atau kebakaran, banjir dan bencana lainnya, juga butuh terhadap perlindungan. Prosedur dan sistem keamanan tidaklah sederhana untuk melindungi sebuah koleksi-koleksi museum. sebuah keamanan koleksi museum bergantung pada: Ukuran perlindungan yang efektif, sesuai dengan prosedur keamanan, dan keamanan bangunan yang baik (Timothy Ambrose dan Crispin Paine, 2012:200).

5. Ruang Penyimpanan (*Storage*); Pada umumnya museum, sebagian besar koleksi berada dalam ruang penyimpanan. Museum lebih banyak membutuhkan ruang untuk penyimpanan daripada ruang untuk pameran. Kunci dari tanggung jawab sebuah pengelolaan museum adalah menjamin fasilitas ruang penyimpanan yang tepat. Kualitas ruang penyimpanan yang baik, membuat pengorganisasian dan pengelolaannya menjadi baik, efisien, dan menghemat pengeluaran uang museum. Tujuan adanya ruang penyimpanan ialah menjamin keamanan dan kenyamanan koleksi dan memudahkan pegawai museum untuk lebih efektif dan efisien (Timothy Ambrose dan Crispin Paine, 2012:180).
6. Asuransi; Sebuah bisnis asuransi bermula di kota Venesia selama Renaisans, untuk melindungi perusahaan ekspedisi dagang besar. Asuransi adalah suatu bentuk manajemen potensi risiko dari hal-hal yang tak terduga, sehingga apabila terjadi kejadian tersebut, manfaatnya mendapatkan kompensasi, keringanan, tanggungan moneter sesuai dengan jenis asuransi. Asuransi melindungi semua benda koleksi museum, ketika koleksi dalam pengamanan museum. Asuransi tidak harus digunakan untuk menyembuhkan pengelolaan yang lemah. “Tidak perlu khawatir, kita memiliki asuransi” sederhananya seperti itu, tetapi harus mempunyai sikap tanggung jawab yang besar untuk melindungi dan memelihara objek kebudayaan (Anne Fahy. 2005:1). Pada prinsipnya sebuah asuransi di museum memberikan perlindungan finansial, asuransi di museum terkait beberapa bidang sebagai berikut; Koleksi, bangunan, isi bangunan, pegawai dan pengunjung efisien (Timothy Ambrose dan Crispin Paine, 2012:276).
7. Pengurangan Koleksi; Pengurangan koleksi bukanlah tindakan yang sepenuhnya salah. Ada beberapa alasan mengapa museum melakukan

pengurangan, antara lain karena masalah obyek yang dimiliki museum melimpah, tetapi tidak didukung oleh daya tampung *storage*, biaya pemeliharaan biasanya menjadi kendala ketidak- mampuan merawatnya secara tepat yang menimbulkan bahaya pada obyek, dan kondisi obyek yang semakin buruk karena kerusakan yang tidak dapat diperbaiki lagi.

Maka dalam menangani masalah tersebut, kegiatan pengurangan koleksi museum ini dilakukan, biasanya cara yang tepat dalam tindakan pengurangan adalah menghadiahkan kepada museum lain atau institusi lain yang membutuhkan untuk penelitian dan penambahan koleksi (Lutfi Asiarto, 2007: 21).

Daftar Pustaka

- Anam, Khoirul. (2017), *Majalah Art Effect #8; Membenahi Permuseuman di Indonesia*, LPM Pressisi, Yogyakarta.
- Ambrose, Timothy & Crispin Paine. (2012), *Museum Basic, Second Edition*, Routledge, New York.
- _____. (2006) *Museum Basic, Third Edition*, Routledge, New York.
- Burton, David. (2006), *Exhibitin Student Art*, Theachers Collage Press, Colombia University, New York.
- Cuttle, Christopher. (2007), *Light for Art's Sake; Lighting for Artworks and Museum Display*, Butterworth-Heinemann, Oxford.
- Dean, David. (1996), *Museum Exhibition; Teory and Practice*, Routledge, New York.
- Fahy, Anne. (2005), *Collections Management (edited)*, Routledge, London.
- Fopp, Michael A. (1997), *Managing Museums and Galleries* Routledge, London.
- Keene, Suzanne. (2002), *Managing Conservation in Museum, Secon Edition*, Butterworth Heinemann, Oxford.
- Moore, Kevin. (1994), *Museum Management*, Routledge ,London.
- Susanto, Mikke. (2016), *Menimbang Ruang Menata Rupa*, Dicti Art Lab, Yogyakarta.
- Sutaarga, Moh. Amir. (1998/1990), *Pedoman Penyelenggaraan dan*

Pengelolaan Museum , Jend. Kebudayaan Dep. Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.

Laman

Lutfi Asiarto, *Pengelolaan Koleksi Museum*, (2007), Jakarta , Dir. Jen. Sejarah dan Purbakala, Dep. Kebudayaan dan Pariwisata, diunduh pada 10 Januari 2018 pukul 13.00 W.I.B di URL: <http://kemenpar.go.id/asp/detil.asp?c=101&id=1162Barahmus>

Menteri Tenaga Kerja RI, *Surat Keputusan Menteri Tenaga Kerja RI KEP 58/MEN/III/2009 penetapan SKKNI sektor Pariwisata Bidang Kepemanduan Museum*. Diakses pada tanggal 18 Februari 2018 pukul 15.02 WIB. dari URL: <http://www.kemenpar.go.id/asp/detil.asp?c=38&id=1831>

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Statistik Kebudayaan 2019*, diunduh pada 25 Agustus 2019 pukul 12.38 W.I.B di URL: http://publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi_B8CE5CF3-4C76-40D6-9E7D-79FB8B708096_.pdf

KOLEKSI WAYANG KULIT MILIK PRIBADI DI JAWA: PERAN, POTENSI DAN TANTANGANNYA

Rudy Wiratama

A. Pendahuluan

Wayang kulit sebagai sebuah produk kebudayaan telah berkembang lama baik di Indonesia maupun di negara-negara lainnya. Akan tetapi, bagaimana masyarakat Indonesia merawat dan melestarikan wayang ---tidak hanya sebagai warisan seni budaya nasional namun juga ideologi yang menjiwai paradigma kebudayaan---menjadikan UNESCO memberikan penghargaan terhadap aspek kelisanan pertunjukannya, sehingga pada tahun 2004 wayang dianggap sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*, yang mengacu pada sifat-sifat non-bendawinya. Pertunjukan wayang sendiri, di samping memiliki aspek non-bendawi juga memiliki aspek-aspek material yakni boneka wayang, yang dapat berasal dari berbagai jenis bahan mulai dari kulit, kayu, kertas dan lain-lain, sebagai “wadah” ide dan cerita yang dituangkan sang dalang dalam pertunjukan.

Contoh konkret dari bagaimana boneka wayang menjadi salah satu aspek yang mendapat perhatian lebih dalam perkembangan kesenian dan kebudayaan dapat dilihat dari sejarah evolusinya yang berlangsung berabad-abad nyaris tanpa terputus. Alit Djajasoebrata mencatat bahwa sejak abad ke-17, perhatian yang besar terhadap boneka wayang menjadikan bentuknya semakin bertambah pesat: bermacam-macam jenis wayang lahir dan ragam tokohnya pun berkembang. Satu tokoh yang sama bahkan dibuatkan bermacam-macam mode suasana hati

untuk adegan yang cocok, yang lebih dikenal orang Jawa dengan nama *wanda* (Djajasoebrata, 1998:39). Catatan RM Sajid pun menyatakan hal serupa. Dari masa ke masa, bahkan para penguasa sebagai *maecenas* memerintahkan para seniman wayang untuk menciptakan bentuk-bentuk baru agar wayang yang dipesannya secara khusus (wayang “*yasani*”) menjadi indah dan berciri khas, misalnya wayang Kusumadiningrat (ciptaan KGPH Kusumadiningrat putra Pakubuwana X) untuk tokoh raja semua memakai sepatu; wayang *Kyai Kadung* koleksi Karaton Kasunanan Surakarta seluruh tokoh raja mengenakan mahkota, dan lain sebagainya (bdk. Sajid, 1981:30). Tidak hanya orang Jawa saja, bahkan beberapa orang asing yang tinggal di Jawa pun ikut tertarik mengoleksi wayang dalam berbagai bentuk, tidak hanya dengan cara mengumpulkan atau membeli saja, namun bahkan dengan cara memesan satu perangkat khusus seperti yang dilakukan oleh Alphonse Dezentje dari Klaten, Gertruda Louisa (sebagian orang menyatakan: George Louis) Wijnschenk dari Sonosewu Yogyakarta. Semua wayang pesanan mereka bahkan dapat terbilang bermutu tinggi dan kini menjadi “harta karun koleksi” yang berharga.

Pada mulanya, wayang memang bukanlah benda koleksi untuk dipajang atau diamati keindahannya. Figur wayang menurut kepercayaan yang masih lestari di Bali disebut sebagai salah satu bentuk *pralingga* atau “wadah” dari energi spiritual tertentu, sehingga tidak sembarangan dapat dikeluarkan dari dalam kotak atau *keropaknya* di luar pertunjukan. Dalam kepercayaan Hindu Dharma di Bali sendiri untuk membuka kotak wayang di luar pertunjukan hanya dianjurkan pada hari *Tumpek Wayang* (hari Sabtu yang jatuh pada *wuku* Wayang) dan memerlukan juga *banten* atau sesaji khusus (Mayun, 2002:49). Kepercayaan ini pun masih berlaku di sebagian kalangan pedalangan di Jawa Timur meski tidak menganut agama yang sama. Di daerah ini, kalangan dalang masih menganggap bahwa wayang kulit adalah “tempat bersemayam” energi spiritual tertentu, sehingga jika mengalami kerusakan, wayang tidak boleh ditambal atau dipotong, melainkan hanya boleh diwarnai (*disungging*) ulang saja, sampai akhirnya ketika tidak dapat dipergunakan lagi baru dibuatkan salinannya sebagai “rumah baru” (Sukadi, perajin wayang kulit, wawancara 29 Agustus 2019).

Jejak-jejak wayang kulit sebagai benda koleksi barangkali dapat mulai dilacak sejak abad ke-XVII. Setidaknya ada tiga buah boneka wayang dari Jawa yang terbawa ke Eropa melalui berbagai jalur: sebuah *wayang*

klithik berbahan kayu tokoh Yudistira yang gaya bentuknya merupakan perpaduan wayang Jawa dan Bali buatan sebelum tahun 1689, kini koleksi Ambraser di sebuah museum di Wina, Austria; sebuah wayang Srikandi yang mirip sekali dengan wayang Cirebon bekas milik Pater Orban di *Funf-Kontinenten Museum* di Munich dari sebelum tahun 1700, serta sebuah wayang Panji di *Dansk Nationalmuseet* Denmark (wawancara dengan Hedi Hinzler, 1 Agustus 2019; bdk. Adrian Vickers, 2009:79). Dilihat dari kolektornya, tentu maksud dan tujuan membawa wayang ke negara-negara tersebut bukan untuk dipertunjukkan melainkan sebagai cinderamata baik kepada pejabat setempat maupun koleksi pribadi. Pada masa berikutnya, koleksi wayang dalam jumlah besar dilakukan oleh Sir Thomas Stamford Raffles yang membawa serta paling tidak empat perangkat wayang (*purwa* gaya Kartasura, Cirebon, *klithik* dan *krucil gilig*) ke Inggris setelah masa pemerintahan Inggris di Jawa berakhir pada tahun 1817. Pada era Pakubuwana VIII (1858-1861) seperangkat wayang pun diberikan hadiah dan selanjutnya kini menjadi koleksi *Rijksmuseum voor Volkenkunde* di Leiden, sebuah museum etnologi (Ananto Wicaksono, wawancara tahun 2015).

Kegiatan koleksi wayang kulit dalam jumlah yang cukup masif berlangsung dengan marak mulai awal abad ke-20. Sajid (1981) menjelaskan bahwa Pakubuwana X selain memesan (*yasa*) wayang sendiri juga membeli beberapa perangkat wayang kulit dari berbagai daerah. Mangkunegara VII (1916-1944) yang hidup sezaman bahkan mengkoleksi wayang tidak hanya dari wilayah Surakarta saja, namun juga wayang *klithik* dari Jawa Timur dan wayang *parwa* dari Bali. Dalam konteks museologi, usaha untuk mengumpulkan wayang dari berbagai daerah oleh institusi kebudayaan seperti Paheman Radya Pustaka di Surakarta dan *Java Instituut* (sekarang Museum Sonobudoyo Yogyakarta) juga dimulai pada era yang sama. Pada masa kemerdekaan, Ir. Soekarno sebagai pecinta seni juga mengumpulkan beberapa perangkat wayang di Istana Negara, termasuk di antaranya wayang kulit *menak* yang berasal dari Surakarta, juga wayang-wayang buatan Keraton Surakarta. Di masyarakat Surakarta tersebar cerita lisan bahwa pada awal 1960an Ir. Soekarno bermaksud menjadikan wayang *Kyai Kadung* dari koleksi Keraton Kasunanan Surakarta menjadi koleksi Istana Negara. Sekotak wayang ini sempat berada di Jakarta selama beberapa tahun sampai terjadinya beberapa musibah politik yang dikaitkan dengan sebab spiritual menyangkut keberadaannya. Pemerintah

kemudian mengembalikan perangkat wayang buatan era Pakubuwana IV (1788-1820) ini ke tempat asalnya pada tahun 1970 (bdk. Sri Mulyono, 1976:150) .

Selepas itu, kebijakan untuk menggalakkan industri pariwisata menjadikan kebutuhan akan cinderamata khas meningkat. Tidak hanya wayang berkelas *souvenir* mulai diproduksi secara masif di desa-desa sentra kerajinan, namun wayang-wayang di kalangan dalang yang semula dianggap sebagai “benda keramat” pun mulai diperjual belikan secara terang-terangan karena tuntutan ekonomi. Tidak jarang, beberapa museum dan kolektor lokal maupun internasional juga memanfaatkan kesempatan emas ini, di antaranya Walter Angst dari Jerman. Angst menjadi sangat populer di dunia pewayangan Indonesia sebagai orang yang memiliki koleksi wayang terbanyak, yakni sekitar 140 kotak, yang sejak beberapa tahun lalu sepeninggalnya kemudian disimpan di Yale University di Connecticut, Amerika Serikat. Selain keberadaan koleksi Angst, masyarakat Indonesia juga mengenal beberapa kolektor wayang yang cukup menonjol pada zamannya masing-masing, seperti H. Budiardjo (Magelang), Ang Moo Shing (Purworejo) dan Sutarko Hadiwacono (Kutoarjo) yang bergerak di tahun 1980-an, serta Purbo Asmoro (Surakarta) yang mempelopori tren koleksi wayang kulit lama gaya Klaten pada awal 2000-an setelah sebelumnya terdapat nama Ki Gondowarongko (Pengging) dan beberapa dalang lain yang juga dikenal sebagai kolektor wayang.

Metode pengumpulan koleksi yang dilakukan oleh kalangan dalang maupun kolektor secara ringkas dapat dibagi menjadi dua, yakni *yasa* (memesan wayang baru) dan *nglumpukké* (mengumpulkan wayang yang sudah ada). Kedua metode ini memiliki dasar pemikiran masing-masing yang menarik untuk dikaji, sebagaimana yang akan diuraikan dalam subbab berikut.

B. Yasa dan Nglumpukké: Dua Metode Koleksi Wayang Kulit di Jawa

Terdapat paling tidak dua cara yang dipergunakan masyarakat untuk memperluas koleksi wayangnya, yakni *yasa* (memesan) dan *nglumpukke* (membeli secara eceran ataupun mengumpulkan wayang yang sudah ada). Adapun secara operasional kedua metode tersebut dapat dijelaskan

dengan ilustrasi sebagai berikut.

Yasa secara etimologis berasal dari bahasa Sanskerta *yaça* yang bermakna “jasa, pelayanan, kehormatan, amal baik, produk” (Wojowasito, 1980:439) dan bahasa Jawa *yasa* yang berarti “membuat” (Dirjasupraba, 1931:119). Praktek *yasa* pada dasarnya dapat diartikan sebagai “mengadakan dengan cara membuat atau produk”, sehingga wayang yang dihasilkan darinya sering disebut juga sebagai *wayang yasan*. Dalam khasanah pewayangan, identitas *wayang yasan* biasanya ditorehkan pada *palemahan* atau bagian penghubung antara dua kaki wayang, terutama pada figur-figur wayang buatan Keraton atau para bangsawan. Biasanya formula penulisan identitas wayang *yasana* terdiri dari (1) nama wayang, (2) pemesan atau pemilik (*ingkang yasa*) dan (3) tahun pembuatan, seperti *Yamawidura yasan Purbayan 1744*, tulisan pada tokoh Yamawidura koleksi Ki Gandatama dari Ngangkruk, Boyolali, yang menyatakan bahwa tokoh ini dulu berasal dari koleksi Pangeran Purbaya tahun 1744 Jawa (sekitar 1820 Masehi) (lihat gambar 1).



Gambar 6.1 Tulisan *Yamawidura yasan Purbayan//1744* di *palemahan* tokoh Yamawidura koleksi Ki Gandatama, Ngangkruk, Boyolali (Foto: Rudy Wiratama, 2013).

Pada masa yang lebih belakangan, identitas wayang *yasana* dapat pula berupa inisial huruf Latin seperti “G.L.W.” untuk wayang-wayang koleksi Gertruda Louisa atau George Lodewijk Wijnschenk dari Yogyakarta atau inisial “Na Sa” untuk wayang-wayang yang dikoleksi Ki Nartosabdo dari Semarang.

Praktek *yasa* sendiri dapat dilakukan dengan dua cara, yakni memesan satu kotak lengkap dengan ciri khusus, misalnya dengan warna *palēmahan*, ukuran, perabot pakaian, tatahan serta sunggingan tertentu sebagai identitas, sebagai contoh Ki Ganda Darman *yasa* satu perangkat wayang khusus untuk cerita Ramayana, yang busananya mengacu kepada kostum serial *Ramayana* versi India yang ditayangkan di televisi swasta pada awal

1990-an (wawancara dengan Joko Sabeyan, salah satu kerabat Ganda Darman, Maret 2019). Cara kedua adalah dengan memesan beberapa figur saja sesuai selera pemesan (*taylor-made*), seperti Duryudana *wanda Jayakarta* koleksi Budiardjo yang dipesan dalam rangka memperingati 450 tahun kota Jakarta tahun 1977, serta Gathutkaca *wanda Guntur Samodra*, *Guntur Gëni* dan sebagainya yang dipesan Ir. Soekarno karena ia sangat mengagumi tokoh ini.

Pada umumnya, orang menggunakan praktek *yasa* dilatarbelakangi dengan keinginan untuk mengaktualisasi diri. Dugaan ini diperkuat dengan fenomena umum yang terjadi dalam *wayang yasan*, yakni keberadaan ciri-ciri unik dalam bentuk wayang yang tidak terdapat pada wayang-wayang lain secara umum, seperti wayang *Manggisan* tatahan Ki Mlayawasita dari desa Manggisan Klaten dan *Panji Aneman* pesanan GPH. Panjianom putra Pakubuwana IV di Surakarta, keduanya menggunakan simbol *kroon* atau mahkota Eropa dan medalion sebagai ornamen kalung tokoh wayang, yang tidak ditemui dalam perangkat lainnya secara umum. Mangkunegara IV dalam wayang *Kyai Sèbet* mengubah warna *palemahan* dari yang semula hitam atau merah polos menjadi merah-putih-biru seperti bendera Belanda; sebagian *abdi-dalem* Mangkunegaran masih menganggapnya sebagai bentuk ketidaksukaan Mangkunegara kepada Belanda yang diungkapkan secara terselubung, yakni dengan menempatkannya di bagian kaki wayang sehingga “terinjak-injak” (Hali Djarwosularso, wawancara tahun 2018). Belakangan ciri ini juga dipakai di beberapa wayang koleksi Radio Republik Indonesia Surakarta yang konon juga berasal dari Mangkunegaran (lihat gambar 2).



Gambar 6.2 Warna merah-putih-biru bendera Belanda pada *palemahan* wayang kulit (foto: Rudy Wiratama, 2016)

Metode yang kedua, yakni *nglumpukké*, berasal dari bahasa Jawa yang berarti “mengumpulkan”, yakni mengkoleksi wayang tidak dari awal

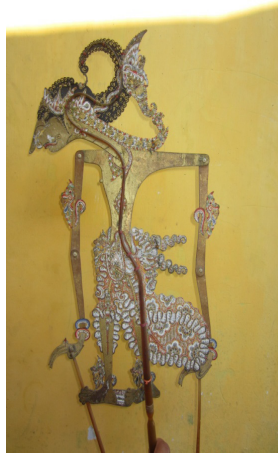
pembuatan melainkan dengan membeli yang sudah ada, baik wayang lama maupun baru. Pada umumnya, kolektor yang menempuh cara ini telah menyadari bahwa wayang sebagai produk manual dapat pula mengalami ketidakstabilan kualitas: para penatah dan penyungging yang terbaik sekalipun belum tentu jika mendapat pesanan wayang dapat menggarapnya sesuai harapan pemesan. Dengan metode *nglumpukké* ini kolektor berharap mendapatkan boneka wayang sesuai harapan mereka tentang kualitas, tanpa harus kehilangan waktu untuk menunggu. *Nglumpukke* juga berlaku pada wayang-wayang lama, yang biasanya dianggap lebih mapan dari segi garapan, kematangan bahan dan nilai estetikanya dibandingkan dengan wayang-wayang buatan sekarang yang dianggap lebih rendah mutunya karena dibuat secara komersial dan menggunakan bahan-bahan sintetis terutama untuk segi pewarnaannya. Selain faktor tersebut, para kolektor dengan cara *nglumpukké* wayang lama pada umumnya berpandangan bahwa selain ada nilai intrinsik yang terkandung dalam fisik wayangnya sendiri, terdapat juga beberapa nilai ekstrinsik yang meliputinya, seperti sejarah perjalanan koleksi, konsepsi pembuatan, dan peristiwa-peristiwa fisik yang dialami oleh koleksi tersebut, yang menurut pendapat mereka tidak dialami oleh wayang-wayang baru karena usianya belum tua. Kedua metode ini masing-masing memiliki penganut baik dari kalangan kolektor, dalang maupun masyarakat awam dengan argumen masing-masing. Dasar-dasar inilah yang pada akhirnya juga memengaruhi pandangan dan perlakuan masyarakat terhadap wayang sebagai benda koleksi, yang diuraikan dalam subbab berikut.

C. Koleksi Wayang Pribadi di Mata Dalang, Kolektor dan Pedagang

Dalam permasalahan koleksi wayang dari hulu ke hilir, setidaknya ada beberapa golongan masyarakat yang terlibat, di antaranya para dalang, kolektor dan pedagang, baik yang berada di dalam maupun luar Indonesia. Masing-masing golongan masyarakat ini memiliki pandangannya sendiri tentang bagaimana koleksi wayang perlu diperlakukan.

Dalam masyarakat pedalangan, yakni dalang dan keluarganya, koleksi wayang memiliki dua dimensi yakni sakral dan profan. Dimensi sakral dari koleksi wayang di antaranya dapat dilihat pada beberapa kepercayaan yang timbul terkait dengan kegiatan mengkoleksi dan wayang-wayang koleksi itu sendiri, yang terkait seputar alam pikir sebagian dalang

yang masih mengkaitkan wayang dengan dunia spiritual-metafisika yang dialaminya. Sebagai contoh, terdapat kepercayaan bahwa sebagian wayang memiliki daya spiritual tertentu sehingga dianggap sebagai *wayang tindhih* atau “pemimpin wayang”. Biasanya, *wayang tindhih* akan dibuatkan wadah tersendiri berupa kantong yang terbuat dari kain (*lurub*) untuk menandainya (bdk. Sajid, 1958:83).



Gambar 6.3 Tokoh Patih Suwanda gaya Kedu atau dikenal sebagai *wayang srengat*, dipercayai dalang-dalang Surakarta sebagai “magnet penarik” koleksi wayang. Koleksi Ki Sunarto, Wonosobo, Jawa Tengah (foto: Rudy Wiratama, 2013)

Wayang-wayang *tindhih* ini biasanya berupa sosok Arjuna, Durga, Batara Guru atau Semar, bahkan Petruk, yang sering dipergunakan untuk lakon *Ruwatan Murwakala* atau dianggap memiliki nilai sejarah tinggi sebagai warisan dari leluhur. Acap kali dalang yang memiliki *wayang tindhih* akan melarang orang lain untuk membuat duplikat (*nedhak*) wayang tersebut, dengan alasan “*yoni*” atau energi di dalamnya dapat berpindah ke wayang yang baru (wawancara dengan Bambang Suwarno, 30 Agustus 2019). Beberapa dalang yang menganut gaya Surakarta juga percaya bahwa dengan memiliki *wayang srengat*, yakni tokoh Patih Suwanda gaya Kedu, akan menarik wayang-wayang kuno lain untuk dapat ikut “*ngenger*” atau “mengabdi” kepada pemilik wayang tersebut, sebagaimana Patih Suwanda atau Sumantri “*ngenger*” kepada Arjunasasrabahu (wawancara dengan Joko Sabeyan, 16 Agustus 2019) (lihat gambar 3).

Dimensi profan dari kegiatan koleksi wayang oleh para dalang di antaranya dilatar belakangi oleh motivasi untuk mendapatkan legitimasi tertentu. Ir. Yuwono Sri Suwito dari Yogyakarta misalnya, menjelaskan

bahwa beberapa dalang senior di Klaten bahkan terlibat persaingan dalam mengkoleksi wayang. Tidak jarang, dalam kegiatan mengkoleksi ini kemudian terjadi tukar-menukar baik dengan sesama wayang, dengan benda berharga lain seperti instrumen gamelan, atau bahkan dengan bahan makanan pokok (Yuwono Sri Suwito, wawancara 13 Maret 2019). Yuwono juga mengutarakan bahwa pada dekade 1970-an sampai 1980-an, selain berperan sebagai kolektor, ada juga beberapa dalang yang karena ketidakmampuan secara finansial sampai menawarkan wayang-wayang koleksinya untuk dijual. Beberapa dalang lain bahkan menjadi perantara penjualan bagi wayang-wayang yang dimiliki oleh ahli waris para kolektor yang tidak melanjutkan kegiatan koleksi lagi, dan mereka mengambil keuntungan darinya namun bukan dalam bentuk uang tunai, melainkan satu atau beberapa wayang yang disenangi (*nempil*) dari perangkat tersebut untuk dikoleksi sendiri. Hal tersebut mengakibatkan jarang sekali ada satu perangkat wayang yang benar-benar utuh dibuat oleh satu empu saja dewasa ini. Proses jual-beli, barter dan transaksi-transaksi lainnya mengakibatkan dalam satu kotak terdapat berbagai figur yang berasal dari banyak tempat, sehingga sulit sekali untuk *disimping* atau dijabarkan dengan urut dan rapi, yang dalam pedalangan disebut dengan istilah wayang *ribig*.

Dalam kalangan kolektor dan pedagang, sikap terhadap kegiatan koleksi wayang juga bermacam-macam. Terdapat beberapa kolektor yang bersikeras menuangkan konsepsi pribadinya dalam wayang-wayang yang dipesannya, dan dengan demikian lebih memilih mengkoleksi wayang baru seperti Marsana (almarhum, domisili Sragen), Suwadi Krijotaruno (domisili Tanjung Priuk, Jakarta), Sambowo Agus Herianto (dalang dan staf Radio Republik Indonesia, Jakarta), dan Sindung Tjahyadi (dosen Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta). Nama-nama yang disebut tadi, beberapa di antaranya adalah kreator rupa wayang. Di antara pendapat-pendapat yang menguatkan alasan mereka mengkoleksi wayang baru dengan desain sendiri adalah “wayang baru, pasti kelak jadi lama; sementara wayang lama tidak akan kembali baru dan akan semakin rapuh” (*wayang anyar besuk calone lawas, nanging yen wayang lawas ora bisa bali anyar*) (Bambang Suwarno, wawancara 26 Agustus 2019). Sindung Tjahyadi di satu sisi juga berpendapat, bahwa wayang buatan baru juga harus diapresiasi sebagai benda koleksi, karena ia mempercayai bahwa tidak ada tradisi tanpa kreasi (wawancara 30 Agustus 2019).

Berkebalikan dengan pendapat yang mendukung koleksi wayang baru, ada juga beberapa kolektor yang lebih senang mengumpulkan wayang lama dengan berbagai motivasi. Yuwono Sri Suwito (Yogyakarta) berpendapat bahwa tidak semua wayang lama dapat dikoleksi, selain yang memiliki nilai sejarah. Ia juga berpendapat bahwa apabila wayang-wayang bernilai sejarah ini rusak dimakan usia, perlu “dimuliyakke” (*dimulyakke*), di antaranya dengan disambung dengan kulit yang baru (*disopak*), disungging ulang secara total (*digebal*) dengan prada emas dan diberi *cempurit* (gagang) dari bahan tanduk kerbau *bule* yang terbaik. Di sisi lain, Danang Sarwoko (dalang, kemenakan Ki Gandawarangka Pengging, Boyolali) berpendapat bahwa dalam koleksi wayang lama, sebisa mungkin keaslian sunggingan wayang harus dipertahankan. Jika sunggingannya telah pudar, pemiliknya hanya boleh untuk mewarnai ulang bagian wajahnya (*ngraupi* atau *ngulat-ulati*), dengan alasan agar ekspresi *wanda* tetap muncul ketika dimainkan (lihat gambar 6.4).



Gambar 6.4 Dua macam perlakuan kepada koleksi wayang di kalangan pedalangan dan kolektor: tokoh Dityakala Satmata dari tahun 1730 Jawa yang *disopak* atau ditambah di bagian dahu dan rambut, koleksi Ki Gatot Purnomo, Surakarta (kiri) dan Dasamuka yang *diraupi* atau disungging ulang di bagian muka, koleksi Ki Mulyono Purwowijoyo, Klaten (kanan) (foto: dokumentasi pribadi)

Di kalangan pedagang sendiri, menyediakan wayang untuk keperluan koleksi menjadi sebuah hal yang dilematis. Di satu sisi, ada beberapa orang

yang khawatir jika perdagangannya diperkarakan dengan suatu hal yang mereka sendiri tidak mengetahuinya, semisal bahwa wayang tersebut dahulu adalah hasil curian dari perangkat seorang dalang yang sesudah meninggal, atau pernah dipinjam namun tidak dikembalikan dan justru dijual. Kekhawatiran itu juga bertambah karena masih belum jelas wayang manakah yang dilindungi oleh hukum positif sebagai Cagar Budaya dan manakah yang tidak, sehingga jual-beli wayang lama untuk keperluan koleksi ada kalanya dilakukan dengan sembunyi-sembunyi. Beberapa pedagang justru mengambil celah lain dengan mencari wayang yang berkualitas baik dari orang yang benar-benar tidak membutuhkannya lagi dan statusnya jelas (milik pribadi atau warisan).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di antaranya lewat *Facebook* menjadikan jarak dan ruang menyempit, terutama dalam hal pencarian terhadap wayang-wayang koleksi. Beberapa wayang asal Sumatra yang dijual oleh keturunan transmigran asal Jawa kemudian bermunculan di media sosial ini dan menjadi bahan buruan kolektor di Jawa. Wayang-wayang asal Sumatra menjadi banyak dicari karena bentuknya yang bagus dan kadang-kadang tidak biasa, sehingga dianggap unik dan patut untuk dikoleksi (lihat gambar 5).

Sadha Dwijokangko, salah satu orang yang pernah berprofesi sebagai “pemburu wayang” di Sumatra dan kini menetap di Boyolali, Jawa Tengah, menjelaskan bahwa praktek ini selain dilatar belakangi kebutuhan untuk mendapatkan wayang koleksi yang aman secara hukum, juga disebabkan banyaknya keturunan transmigran asal Jawa di Sumatra yang mengubah pandangannya terhadap wayang disebabkan oleh beberapa faktor. Selain faktor ketidakmampuan para pewaris untuk melanjutkan tradisi pedalangan leluhurnya seperti yang terjadi di Kutacane, Aceh dan Sibolga, Sumatra Utara, beberapa keluarga yang pernah memiliki wayang menganggapnya sebagai sesuatu yang melanggar aturan agama. Ada kalanya Sadha harus meyakinkan keluarga tersebut untuk tidak mengubur, membuang atau bahkan membakar wayang-wayang tersebut (wawancara tanggal 22 Agustus 2019).



Gambar 6.5 Drestajumena *jangkahan* (dengan kaki “melangkah lebar”) wayang lama dari Sumatra Utara, yang berbeda dengan Drestajumena yang biasa ditemukan di Jawa dengan posisi kaki *bokongan* (“melangkah sempit”). Koleksi Sadha Dwijokangko, Boyolali, Jawa Tengah (foto: dokumentasi pribadi)

D. Potensi dan Tantangan Koleksi Wayang Pribadi: Sebuah Penutup

Wayang kulit dalam koleksi pribadi para dalang dan kolektor pada dasarnya merupakan sebuah wahana eksplorasi ide bagi para penikmat wayang secara umum, terlebih bagi para perajin dan kreator untuk dapat menciptakan karya-karya baru, terutama yang berbasis tradisi. Melalui proses *nedhak* (mengcopy), *mbabon* (mengacu kepada induk yang sudah ada) dan *mroga* (mendesain ulang) wayang-wayang tersebut, keragaman wayang yang ada di masyarakat dapat berkembang pesat tanpa meninggalkan konvensi tradisi yang dianggap “merusak”, dan pada akhirnya dapat memperkaya khasanah pewayangan Indonesia di masa kini.

Koleksi wayang-wayang lama dan langka baik yang berada di tangan para dalang ataupun kolektor, di sisi lain masih diperlakukan semata-mata sebagai *klangenan* yang bersifat privasi hingga sekarang. Banyak di antara wayang-wayang tersebut yang tidak boleh diambil gambarnya, apalagi di-copy atau ditedhak, kecuali jika ada tata cara khusus seperti bertemu langsung dengan kolektor yang bersangkutan untuk membuat duplikatnya dengan berbagai perjanjian tertentu, misalnya hasil duplikat wayang tersebut tidak boleh dijual atau diberikan kepada orang lain. Beberapa kolektor

lebih terbuka dalam mempertunjukkan koleksinya kepada khalayak umum lewat unggahan sosial media, akan tetapi biasanya tanggapan yang diberikan baik oleh audiens maupun pengunggah sendiri sangat minim, karena ada beberapa informasi yang dianggap tidak bisa disampaikan sepenuhnya kepada banyak orang (*sinengker*). Kurangnya akses terhadap informasi tentang koleksi pribadi wayang kulit terutama yang lama dan langka pada dasarnya dapat dipahami mengingat anggapan para kolektornya sendiri yang masih menganggap wayang koleksinya sebagai *raja darbe* atau benda-benda milik yang bersifat privasi. Perlindungan terhadap *raja darbe* yang dianggap berharga tadi juga menjadikan sebagian kolektor baik dari kalangan dalam maupun penikmat seni berlaku agak protektif. Kekhawatiran tersebut cukup beralasan, mengingat banyaknya hal-hal yang kurang bertanggungjawab yang masih sering dilakukan para penggemar wayang maupun perajinnya sendiri terkait dengan privasi pemilik wayang koleksi, seperti memperjualbelikan duplikat wayang tersebut untuk mencari keuntungan pribadi, mengunggah foto wayang tersebut dan diakukan sebagai milik sendiri, dan hal-hal lain yang dirasa dapat merugikan para pemilik koleksi dari berbagai segi.

Sikap masyarakat pendukung seni pewayangan yang belum sepenuhnya menyadari etika komunikasi dan privasi di satu sisi memang menjadi salah satu penghalang bagi kolektor untuk bersikap terbuka dalam memberikan informasi kepada khalayak umum tentang koleksinya. Di lain pihak, hal ini juga menjadi sebuah keprihatinan tersendiri, karena pada umumnya selain keniscayaan bahwa benda-benda koleksi ini lambat-laun akan rusak sebagai akibat sifat dasar bahannya yang organik, tentang keberlanjutan (*continuity*) dan keberlangsungan (*sustainability*) koleksi wayang berikut preservasi terhadap informasi-informasi berharga yang mengelilinginya pada umumnya belum terpikirkan bahkan oleh para kolektor sendiri.

Setelah sang kolektor utama wafat atau tidak lagi melanjutkan kegiatannya, biasanya wayang-wayang koleksi akan diperlakukan sebagai sebuah komoditas jual beli atau tidak lagi dipahami sejarah dan keistimewaannya oleh para ahli waris yang memang kurang menyadarinya, sehingga lambat laun koleksi-koleksi yang tadinya dikenal dengan nama pribadi atau daerah tempatnya berada akan terpecah-pecah dan menjadikannya semakin sulit dimanfaatkan untuk kepentingan studi

sejarah perkembangan wayang ataupun sebagai bahan inspirasi untuk penciptaan karya-karya di dunia pewayangan.

Dalam hemat penulis, pada situasi ini perlu segera dilakukan langkah-langkah pencatatan, pendokumentasian dan penyimpanan terpadu secara digital terhadap koleksi-koleksi yang dianggap berharga ini dalam sebuah pangkalan data yang dapat dimanfaatkan secara umum, guna menyelamatkan koleksi pribadi ini dari kepunahan yang akan menyimpannya suatu hari, baik diakibatkan oleh fisik wayangnya yang tidak lagi memadai, ataupun karena hilangnya sumber-sumber lisan yang mampu menerangkan sejarah bentuk, gaya dan fungsi dari wayang-wayang tersebut sehingga para dalang dan pembuat wayang di masa berikutnya akan kehilangan jejak dalam berkarya (*kepaten obor*).

Daftar Pustaka

- Dirjasupraba, R. 1931. *Kawi-Jarwa*. Kotagede-Mataram: S.M. Diwarna
- Djajasoebata, Alit. 1998. *Shadow Theatre in Java, The Puppets, Performance and Repertoire*, Amsterdam: The Pepin Press
- Mayun, Ida Bagus, 2002. *Upacara Nangluk Merana Salah Satu Upacara Kepercayaan Daerah Bali*. Denpasar: Badan Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata
- Mulyono, Sri, 1979. *Wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan*. Jakarta: Gunung Agung
- Sajid, R.M. 1958. *Bauwarna Kawruh Wayang I*, Surakarta: Widya Duta
- Sajid, R.M. 1981. *Ringkasan Sejarah Wayang*, Jakarta: Pradnya Paramita
- Vickers, Adrian, 2009. *Peradaban Pesisir: Menuju Sejarah Budaya Asia Tenggara*, Denpasar: Pustaka Larasan
- Wojowasito, Soewojo, 1980. *A Kawi Lexicon*, n.d.:Michigan Papers on South and Southeast Asia

Wawancara

- Ananto Wicaksono, tahun 2015
- Bambang Suwarno, 26 Agustus 2019
- Danang Sarwoko, 22 Agustus 2019
- Hali Djarwosularso, tahun 2018
- Hedi Hinzler, 1 Agustus 2019
- Joko Sabeyan, Maret dan Agustus 2019
- Sadha Dwijokangko, 22 Agustus 2019
- Sindung Tjahyadi, 30 Agustus 2019

PUSAT DATA SENIMAN DAN BUDAYAWAN DI YOGYAKARTA: UPAYA PENYELAMATAN ARSIP

Faizatush Sholikhah., M.A.

Rina Rakhmawati., S.Hum., MPA

A. Latar Belakang dan Rumusan Masalah

Penyelamatan arsip merupakan salah satu tahapan penting dalam pengelolaan arsip, khususnya arsip bernilai guna ilmu pengetahuan dan kesejarahan. Yogyakarta merupakan salah satu pusat pengkajian kesenian dan kebudayaan, baik tradisional maupun kontemporer. Berbagai kegiatan seni banyak diselenggarakan setiap tahun, salah satu yang terbesar adalah Festival Kesenian Yogyakarta. Menurut basis data Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta, jumlah seniman dan budayawan di Yogyakarta adalah 504 tokoh. Namun demikian, jumlah tersebut tentunya dapat terus bertambah seiring dengan penambahan organisasi kesenian dan kebudayaan. Definisi arsip dapat mengacu pada 2 (dua) objek, yaitu *...a historical record or document so preserved...* dan *...a place in which public records or other important historic documents are kept* (Schellenberg, 1996). Arsip sebagai rekam peristiwa bersejarah tidak hanya dibatasi pada media kertas, tetapi dapat berupa peta, foto, rekam suara, dan citra bergerak (Bettington, 2008). Arsip dapat berwujud *...the diary rescued from the attic, the manuscript of a novel...* (Bettington, 2008). Pemaknaan arsip pun diperluas, tidak hanya memiliki nilai guna kesejarahan. Menurut Eugenio Casanova, arsip diartikan sebagai *...the orderly accumulation of documents which were created in the course of its activity by an institution or an individual, and which are preserved for the accomplishment of its political, legal, or cultural purposes by such an institution or individual* (Schellenberg, 1996).

Menganut paradigma *Life Cycle* atau Siklus Hidup Arsip sebagaimana dianut oleh sebagian besar negara di Eropa dan Amerika, maka arsip diklasifikasikan menjadi 2 (dua) jenis, berdasarkan fungsinya (Basuki, 2004), yaitu arsip dinamis dan arsip statis. Arsip seniman dan budayawan yang menjadi objek kajian dalam penelitian ini adalah arsip statis atau *archives* atau arsip yang memiliki nilai guna abadi. Apabila didasarkan pada sifat kepemilikannya, arsip seniman dan budayawan dapat dikategorikan sebagai arsip perseorangan atau *personal archives*. Arsip seniman dan budayawan wajib untuk dikelola sesuai dengan standar kearsipan. Arsip seniman dan budayawan tidak hanya merekam profil pribadi individu. Arsip tersebut juga merekam kiprah beserta karya yang telah dilahirkan oleh seniman dan budayawan. Apabila arsip seniman dan budayawan tersebut dapat diselamatkan dan dikelola sesuai dengan standar kearsipan, maka upaya mewariskan nilai-nilai budaya, khususnya budaya Yogyakarta tidak mudah hilang. Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana model penyelamatan arsip dan diseminasi hasil pengolahan arsip seniman dan budayawan lokal di Yogyakarta?

B. Tinjauan Pustaka

Secara keilmuan, arsip seni yang dibahas masuk dalam kategori arsip statis. Dalam kajian mengenai arsip statis, Rahmawati (2016) berpendapat bahwa di Yogyakarta, Arsip Universitas Gadjah Mada merupakan salah satu lembaga kearsipan yang konsisten dengan praktik penyelamatan sesuai kaidah kearsipan. Lebih spesifik, penyelamatan arsip dalam penelitian ini mengacu pada pengelolaan arsip statis. Bettington (2008) menyebutkan cakupan pengelolaan arsip statis meliputi: *appraisal and disposal* (penilaian dan penyusutan), *acquisition* (penyerahan arsip), *accessioning* (penerimaan arsip), *arrangement and description* (penataan dan pendeskripsian), dan *enriching the record* (pendayagunaan arsip).

Tahapan krusial dalam proses seleksi arsip adalah penilaian arsip. Menurut Bettington (2008), penilaian adalah *...an analytical process that archivists use to determine which records need to be created and captured into a records system and how long the records need to be kept*. Penilaian arsip juga menentukan manfaat yang didapatkan oleh publik dari arsip yang dikelola. Wickman (dalam Bettington, 2008) menyatakan bahwa penilaian arsip adalah proses untuk *...deciding what will be remembered and what will*

be forgotten. To ask how we appraise is to also ask for whom, and this is to ask why we keep archives at all. Oleh sebab itu, Harris (dalam Bettington, 2008) memperluas makna penilaian arsip sebagai:

1. *the activity whereby archivists identify societal processes they think are worth remembering and the records that will foster such remembering;*
2. *the telling of a story using records systems and the sites of records creation as the primary raw materials*
3. *a fever characterized by obsessive remembering and forgetting.*

Tahapan seleksi dan penilaian arsip, dalam konteks arsip seniman dan budayawan, memiliki tujuan akhir sebagai pelestarian budaya lokal di Yogyakarta. Aspek kerahasiaan dalam arsip personal tetap menjadi salah satu acuan dalam menyeleksi dan menilai arsip yang dikelola dan didiseminasikan kepada publik. Namun aspek kerahasiaan personal tersebut pun diupayakan tidak mencederai sifat arsip statis, yaitu terbuka untuk publik. Arsip seniman dan budayawan, melalui tahapan seleksi dan penilaian arsip, diharapkan dapat diperoleh sumber-sumber terpercaya untuk menyusun rekam jejak seniman dan budayawan secara utuh dan komprehensif. maka tahap akuisisi perlu ditempatkan sebagai konsep dasar dalam kajian. Crush (2008) menyebutkan tahapan dasar dari proses akuisisi arsip:

1. *identify and list the organization, families and individuals whose records fit within the scope of your holdings;*
2. *establish relationships with other archives whose collecting scope overlap with your own and negotiate cooperative agreements;*
3. *approach potential donors to develop their interest in your objects;*
4. *advance your relationship with interested donors by explaining your collection scope and the conditions that would apply to any donation;*
5. *negotiate and sign the Deed of Gift;*
6. *collaborate with your accessioning officer to make arrangements for the preparation of the records for transfer, and for the actual transfer.*

Dalam konteks penyelamatan arsip seniman dan budayawan, maka selain mendata bentuk fisik arsip yang akan diselamatkan, juga perlu diperhatikan cakupan informasi dari arsip yang akan diselamatkan. Selain itu, juga perlu dikorelasikan dengan tugas pokok dan fungsi

organisasi pengelola arsip. Alasan mendasarnya adalah agar arsip seniman dan budayawan yang berhasil diselamatkan mendapatkan prioritas penanganan sehingga mengefektifkan diseminasi informasi hasil pengolahan arsipnya. Dalam proses penyelamatan arsip pun perlu diperhatikan karakter seniman dan budayawan yang arsipnya akan diselamatkan. Hal ini terutama berkaitan dengan aspek finansial dari organisasi pengelola arsip yang akan menyelamatkan arsip seniman dan budayawan. Proses akuisisi arsip tersebut dipengaruhi oleh 3 (tiga) faktor utama (Crush, 2008), yaitu:

1. Visi dari organisasi pengelola arsip;
2. Fokus dan cakupan arsip yang dikelola;
3. Visi dari penyelamatan arsip.

Selanjutnya, penataan dan pendeskripsian arsip, dalam praktiknya disebut pula sebagai pengolahan arsip. Kedua kegiatan tersebut merupakan tahapan inti dalam pengelolaan arsip statis. Menurut Milton (dalam Bettington, 2008), tujuan dari penataan dan pendeskripsian arsip adalah *...to create an accurate record of the contents of the archives for management, evidential, and accountability purposes; dan to assist users in identifying material relevant to their research*. Penataan arsip mengacu tidak hanya penataan fisik arsip, tetapi juga penataan aspek isi informasi arsip. Untuk dapat menata fisik maupun isi informasi arsip, prinsip yang digunakan terdiri dari prinsip asal usul (*provenance*) dan prinsip penataan asli (*original order*) (Schellenverg, 1993).

Dalam prinsip asal usul, arsip harus ditata berdasarkan pencipta arsipnya (Milton dalam Bettington, 2008). Pencipta arsip, dalam penelitian ini, mengacu pada individu seniman dan budayawan, serta organisasi yang menaungi seniman dan budayawan. Prinsip penataan asli mengacu pada penataan pada masa aktifnya, atau penataan arsip yang dilakukan oleh pencipta arsip. Namun demikian, prinsip asal usul, dalam perkembangannya, tidak hanya mengacu pada pencipta arsip, baik perseorangan maupun kolektif, tetapi dapat berupa *event* atau peristiwa dan kegiatan.

Terakhir, konsep diseminasi dalam penelitian ini mengacu pada publikasi arsip. Menurut Pederson (dalam Bettington, 2008) publikasi menjadi sarana untuk mengedukasi publik tentang pengelola arsip, arsip yang dikelola dan layanan yang disediakan oleh pengelola arsip.

Diseminasi informasi melalui publikasi arsip dapat menggunakan media konvensional maupun media digital, salah satunya pemanfaatan sosial media.

C. Pembahasan

Pengelolaan arsip seniman dan budayawan, khususnya di Yogyakarta pada umumnya dilakukan oleh individu seniman dan budayawan, organisasi kearsipan, dan komunitas pemerhati arsip. Komunitas pemerhati arsip yang mengelola arsip seniman dan budayawan di Daerah Istimewa Yogyakarta adalah *Indonesia Visual Art Archives* (IVAA). IVAA merupakan salah satu wujud peran serta masyarakat dalam melestarikan khasanah arsip seni dan budaya. Sedangkan organisasi kearsipan yang memiliki kewenangan hukum dalam penyelamatan arsip seniman dan budayawan, khususnya di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta adalah Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah (BPAD). Kewenangan hukum tersebut tersurat dalam Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2009 tentang Kearsipan:

Arsip daerah provinsi wajib melaksanakan pengelolaan arsip statis yang diterima dari:

1. satuan kerja perangkat daerah provinsi dan penyelenggara pemerintahan daerah provinsi;
2. lembaga negara di daerah provinsi dan kabupaten/kota;
3. perusahaan;
4. organisasi politik;
5. organisasi kemasyarakatan; dan
6. perseorangan

2. Klik jenis data yang diinginkan

↓

1. Ketikkan kata yang dicari (atau biarkan kosong) :

Cari :

3. Tambahkan parameter lain

↓

SEJARAH DAN KEPURBAKALAN

- Peristiwa Sejarah
- Pelaku Sejarah
- Monumen Sejarah
- Film Dokumenter
- Benda Cagar Budaya
- Bangunan Cagar Budaya
- Penghargaan Warisan Budaya
- Museum
- Situs
- Kawasan Cagar Budaya
- Cerita Rakyat
- Naskah Kuno

ADAT DAN TRADISI

- Upacara Adat
- Upacara Tradisi
- Organisasi Kepercayaan

KESENIAN

- Organisasi Seni Rupa
- Organisasi Seni Pertunjukan
- Organisasi Perfilman
- Permainan Tradisional
- Kerajinan Property Budaya
- Galeri Seni Rupa

DAFTAR TOKOH SENIMAN/ BUDAYAWAN

Menampilkan data ke- 1-30 dari 504 data

No.	Nama Tokoh dan Keahlian	Lihat
1	A. Yapri Kuncana Seni Lukis	Detail
2	Abdiah El Khalilagi (1) Puisi, (2) Novel	Detail
3	Adi Sucipto Seni Pedalangan	Detail
4	Adrianus Heru Kesawa Murti Teater	Detail
5	Age Hartono Karikatur, Seni Grafis	Detail
6	Agung Gunawan Seni Rupa	Detail
7	Agung Hanafi Purbaji Seni Lukis	Detail
8	Agung Kurniawan Kuratorial dan Komik	Detail
9	Agus Heru Prasetyo Seni Grafis	Detail
10	Agus Ismaya Seni Balok	Detail
11	Agus Kamal Seni Lukis	Detail
12	Agus Pracojo	Detail

Halaman 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 »

Wilayah

Kabupaten :

Kecamatan :

Kelurahan :

Tahun Data :

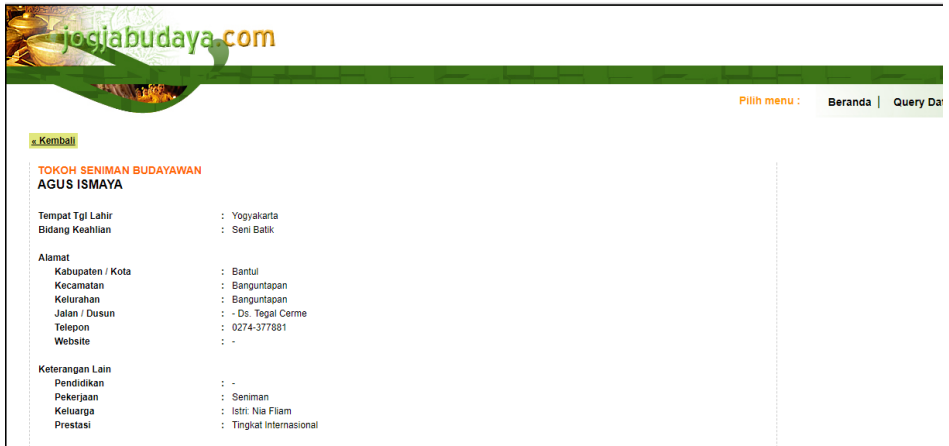
[Baca Data](#)

Gambar 7.1 Basis Data Tokoh Seniman/Budayawan

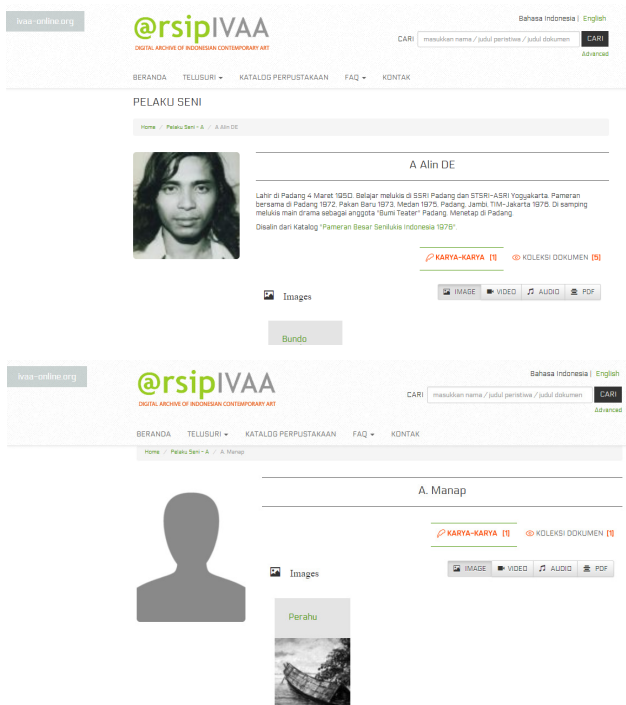
Meskipun telah memiliki pelaku yang berfokus pada pengelolaan arsip seni dan budaya, namun kedua pelaku tersebut masih belum dapat memaksimalkan kinerjanya dalam penyelamatan arsip seniman dan budayawan. Indikasi untuk saling meniadakan, ketiadaan sikap kerja sama, dan perbedaan paradigma dalam memahami kerja pengarsipan menjadi permasalahan tersendiri. Upaya pendiseminasian hasil pengolahan arsip seniman dan budayawan pun menjadi terkendala sehingga basis data yang diakses oleh masyarakat dalam portal resmi Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi tidak optimal. Basis data yang ditampilkan dalam gambar berikut belum mampu memberikan informasi secara komprehensif mengenai profil dan kiprah tokoh seniman dan budayawan lokal yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah minimnya pemanfaatan arsip personal seniman dan budayawan yang diakibatkan oleh minimnya upaya penyelamatan arsip personal seniman dan budayawan oleh organisasi kearsipan, baik lembaga kearsipan daerah maupun komunitas pemerhati arsip seni dan budaya.

Indonesia Visual Arts Archives (IVAA) memiliki basis data tersendiri dalam sistem pengelolaan arsip seni, khususnya arsip seniman. Dalam basis data yang didiseminasikan melalui website resmi IVAA, publik dapat mengetahui secara komprehensif profil seniman beserta karyanya, baik dalam media konvensional maupun elektronik. Keberadaan basis data tersebut tentu lebih memudahkan publik untuk memahami dinamika seorang seniman. Namun demikian, IVAA pun mengalami kendala yang

tidak jauh berbeda dalam hal kelengkapan arsip seniman. Beberapa basis data yang berhasil ditelusuri, peneliti masih menemukan basis data dengan informasi yang tidak lengkap. Adapun khazanah arsip seniman dan budayawan di BPAD DIY belum dapat disajikan kepada publik.



Gambar 7.2 Rincian Salah Satu Basis Data Tokoh Seniman/Budayawan



Gambar 7.3 Basis Data Pelaku Seni dan Karyanya



Permasalahan yang dihadapi oleh pemerintah maupun komunitas pemerhati arsip budaya menimbulkan tumpang tindih dalam perolehan informasi. Konsep *one data* menjadi tidak aplikatif karena masing-masing pihak memiliki basis data dan tidak dapat saling melengkapi dalam satu wadah. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada upaya penyelamatan arsip seniman dan budayawan, namun menghasilkan produk dengan konsep *one data* yang mampu mengintegrasikan basis data yang sudah ada pada masing-masing *stakeholder* dalam satu *interface* aplikasi. Aplikasi yang dirancang tersebut diharapkan menjadi pusat data komprehensif yang mampu mendiseminasikan dan meningkatkan pengetahuan publik, khususnya generasi muda, terkait dinamika seni dan budaya Indonesia, khususnya di Yogyakarta. Dalam upaya melengkapi basis data seniman dan budayawan di Yogyakarta, maka perlu ada model penyelamatan arsip seniman dan budayawan sebagai sumber data utama. Penyelamatan arsip, dalam penelitian ini, tidak hanya dibatasi pada tahapan preservasi, namun dimulai tahapan penelusuran sumber arsip hingga pengolahan sumber. Hasil pengolahan sumber kemudian menjadi basis data yang siap didiseminasikan kepada publik melalui aplikasi pusat data seniman dan budayawan.

Daftar Pustaka

- Bettington, Jackie (ed.). (2008). *Keeping Archives*, Australia: Australian Society of Archivists Inc.
- Committee on Records Management of the Society of American Archivists. (...). *Writings on Records Management: A Select List*, Amerika: The Society of American Archivists
- Duranti, Luciana dan Patricia C. Franks. (2015). *Encyclopedia of Archival Science*, Amerika: Rowman & Littlefield
- Farah Mariana dan Yoshi Fajar Kresno Murti. (2014). *Arsipelago: Kerja Arsip & Pengarsipan Seni Budaya Indonesia*, Yogyakarta: Indonesian

Vicual Art Archive (IVAA)

- Hadi Abubakar. (1991). *Pola Kearsipan Modern: Sistem Kartu Kendali*, Jakarta: Djambatan
- J. Brichford, Maynard. (1977). *Preserves & Manuscripts: appraisal & accessioning*, Chicago: Society of American Archivists
- Rina Rakhmawati dkk., Arsip Akuisisi tanggung jawab siapa? Kajian Perbandingan Konsep dan pelaksanaan Akuisisi Arsip antara sektor Publik dengan sektor Swasta”*Journal Khizanah AL Hikmah UIN Alauddin Vol 6 No 2* (2018)

PULAU BALI MENJADI PUSAT DUNIA KOLEKSI SENI PERTUNJUKAN BARONG SAKRAL DAN PROFAN

I Wayan Dana

A. Pendahuluan

Pulau Bali yang dikenal dengan ‘banyak nama’ atau sebutan, seperti Pulau Dewata, Pulau Dwipa, Pulau Kayangan, Pulau Sorga, dan Pulau Seribu Pura, adalah sebuah provinsi di Indonesia yang berpusat ibu kota di Denpasar-Bali. Provinsi Bali terbagi menjadi 8 (delapan) kabupaten dan 1 (satu) kota madya, yaitu Kabupaten Jembrana, Tabanan, Badung, Gianyar, Klungkung, Bangli, Karangasem, Buleleng, dan Kotamadya Denpasar.

Kini, kenyataan menunjukkan bahwa Pulau Bali, tidak berlebihan jika disebutkan memiliki pemandangan alam yang menarik perhatian dan penuh daya pikat penikmatnya. Misalnya, sebut saja Pantai Sanur, Kuta, Nusa Dua, Jimbaran, Pandawa, Menjangan, dan banyak lagi lainnya yang menjadi tujuan kunjungan bagi para pengamat yang mencintai keindahan pantai. Selain pantai, juga ada desa-desa tua dan unik seperti Desa Tenganan, Trunyan, Penglipuran, Ubud, Kintamani, Celuk, Batu Bulan, Tegalalang, Gelgel, dan Bukian memiliki daya tarik dan keasrian masing-masing. Selain itu, terdapat pula bangunan-bangunan kuna berbentuk monumental yang disucikan seperti Pura Tanah Lot, Goa Gajah, Goa Lawah, Taman Ayun, Sakenan, Uluwatu, Rambutsiwi, Penataran Sasih, Kehen, Tirta Empul, Lempuyang, Besakih, Kerthagosa dan beberapa tempat keramat lainnya merupakan daya tarik tersendiri. Oleh karena itu,

tidaklah salah bahwa Bali mendapat predikat sebagai Pulau Seribu Pura, Pulau Dewata atau Pulau Sorga.

Alam Bali yang menyatu antara bangunan suci, gunung, desa adat (desa pekraman), dan pantai itu menjadi semakin penuh daya maknit para wisatawan karena diperindah oleh kehidupan berbagai aktivitas masyarakat Bali berkaitan dengan alamnya itu, seperti pelaksanaan upacara *yadnya* (korban suci) yang tulus ikhlas. Masyarakat Bali yang mayoritas beragama Hindu selalu menghadirkan berbagai bentuk seni-budaya, diantaranya seni pertunjukan Barong sakral dan Barong profan. Pada kesempatan kali ini menarik untuk diperbincangkan, diketahui, dan diungkap serta dikaji mengenai seni pertunjukan Barong sakral dan profan di Bali. Topik ini mengedepankan hal-hal yang berkaitan dengan dimana dan kapan dilaksanakan pertunjukan Barong sakral dan Barong profan? Bagaimana proses pertunjukannya? Dan mengapa masyarakat Hindu di Pulau Bali mempertunjukan Barong itu sehingga Pulau Bali menjadi pusat dunia koleksi seni pertunjukan Barong sakral dan profan.

Pembahasan atau perbincangan topik di atas akan dicoba dianalisis melalui pendekatan atau ‘perspektif budaya’. Perspektif budaya merupakan bidang interdisiplin yang secara selektif menggunakan sudut pandang dan disiplin lain untuk menganalisis hubungan antara kebudayaan dan politik atau relasi kekuasaan (Barker, 2005). Perspektif budaya juga mengacu pada kebudayaan sebagai gejala, aktivitas, yang tampak dan dialami dalam kehidupan sehari-hari sebagai aspek-aspek kehidupan yang tampak dipermukaan. Oleh karena itu, Pulau Bali tampak menjadi pusat dunia koleksi seni pertunjukan Barong sakral dan profan sesuai budaya dan jiwa zaman masyarakat penyangganya

B. Jenis-jenis Barong di Bali

Pembagian jenis-jenis barong, berdasarkan *Peta Data Kesenian Bali* (2005) yang didasari atas keputusan *Seminar Seni Sakral dan Profan* tahun 1971 mengklasifikasi kesenian barong yang ada di Bali menjadi seni *wali* (sakral/religius), seni *bebali* (seremonial), dan seni *balih-balihan* (profan atau tontonan). Barong merupakan figur mitologi atau figur suci berbentuk binatang berkaki empat atau dua menyerupai manusia purba yang memiliki daya gaib yang diyakini oleh masyarakat penyangganya sebagai perwujudan Sang Hyang Widhi Wasa dalam berbagai manifestasinya, dan juga bisa

berfungsi sebagai *wahana* (kendaraan) para dewata.

Berdasarkan konsep *desa* (tempat), *kala* (waktu), dan *patra* (kondisi/konteksnya) bahwa di satu sisi seni pertunjukan barong sebagai seni *wali* (religius), sakral, dan keramat. Disebut religius, karena pertunjukannya menjadi bagian tak terpisahkan dari pelaksanaan suatu upacara, seperti pelaksanaan upacara *Paruman* (pertemuan) Barong di Pura Pucak Padang Dawa, Pura Natarsari Apuan, Pura Pucak Kembar Baturiti-Tabanan, Pura Gede Tegal-Badung, Pura Pangrebongan Kesiman-Denpasar, Pura Taman Pole Peliatan-Gianyar (Observasi, sejak Maret 2006, Mei 2007, Juni 2008, dan Januari, 2013, 2015, 2019), dan di beberapa wilayah atau desa adat lainnya di Bali. Dengan bukti-bukti itu, jelas bahwa sebagian besar barong dipertunjukan adalah sebagai seni *wali* atau seni sakral. Hal ini juga diperkuat oleh warga masyarakat *penyungsung* (penyangga) barong yang menghormati, memuja barong *sungsungan* (pujaan) mereka sebagai *tapakan* (pijakan) dewata dengan menyebutnya sebagai Ratu Mas, Ratu Gede, Ratu Ngurah Sakti, Ratu Pancering Jagat dan sebagainya sesuai tradisi budaya masyarakat penyangga setempat.

Melihat kenyataan dan berpijak dari berbagai pustaka yang mengedepankan tentang barong, serta diperkuat lewat studi lapangan maka di Bali dikenal hidup, terpelihara serta berkembang berbagai jenis barong sesuai kepercayaan masyarakat *penyungsung* (penyangga). Jenis Barong ada yang berkaki 4 (empat) terdiri dari Barong Keket (Ket), Barong Bangkal, Barong Macan, Barong Gajah, Barong Lembu (Sapi), Barong Babi Hutan (Celeng), Barong Singa, dan Barong Asu (Anjing). Adapun Barong yang berkaki 2 (dua) yaitu Barong Landung (Ratu Gede dan Ratu Luh), Barong Kedingling (Wayang Wong), Barong Nawa Sanga, dan Barong/Topeng Brutuk (Ratu Pancering Jagat) yang hanya di-*sungsung* (disangga) oleh masyarakat Desa Trunyan-Bangli, Bali Timur.

1. Barong: Seni Pertunjukan Sakral

Di Bali, Barong sakral adalah barong yang disucikan atau dikeramatkan oleh masyarakat penyangga sebagai seni *wali*, berada dalam lingkup tata aturan yang mengikat sejak proses pembuatannya, penyimpanan, hingga dipertunjukkan berlaku proses sakralisasi (Pandji, 1975/1976: 45—61 dan Pitana, 2006). Oleh karena itu, barong dimaknai sebagai simbol pelindung yang menjaga wilayah masyarakat *penyungsung*. Di samping itu, barong juga dianggap sebagai simbol *lingga sthana* (dewa yang dipuja).

Dalam kehidupan masyarakat di Bali lazim disebut *dué* (milik) atau *petapakan* dewata (Anandakusuma, 1986: 48, 157, dan 192). Sebagai *dué* para dewata, maka barong sangat dihormati, disucikan dan diluhurkan sehingga disebut dengan sebutan Ratu Gede Dalem, Ratu Mas Melanting, Ratu Sakti, Ratu Ngurah, Ratu Ngurah Sakti, *Tapakan* Nawa Sanga, dan lainnya bergantung tradisi budaya serta kepercayaan masyarakat penyangga setempat.

Proses pertunjukan Barong sakral sangat bergantung dan sangat erat kaitannya dengan pelaksanaan *yadnya*, waktu, dan tempat pertunjukan yang digunakan. Dalam perhitungan *wariga* atau ‘dewasa ayu’ (ilmu astronomi Bali), Barong sakral dipertunjukan setiap 210 hari, yaitu dimulai sejak pelaksanaan upacara keagamaan disebut hari *Bhuda Kliwon Dungulan/Galungan* hingga *Bhuda Kliwon Pegatwakan* berlangsung selama 1(satu) bulan penuh barong-barong di Bali menjalankan pertunjukan ritual *ngelawang* (keliling desa). Pada saat barong dipertunjukan *ngelawang* (keliling desa) atau rumah masyarakat yang dilewati, maka mereka menghaturkan Canang Sari (sesaji-persembahan) sebagai simbol permohonan perlindungan keselamatan kepada kekuatan gaib barong. Barong sakral bertahan hidup, terpelihara, dan berkembang dalam perjalanan waktu yang cukup panjang, sehingga dimungkinkan terjadi sinkronisasi antara agama dengan budaya, seperti menggunakan simbol-simbol barong sebagai media pemujaan kepada Tuhan. Simbol-simbol barong ini memperkaya kehidupan budaya agama di lingkungan masyarakat Bali, sehingga berbagai jenis barong hidup dan terpelihara dengan baik dewasa ini. Selain dipertunjukan setiap hari *Bhuda Kliwon Dungulan*, Barong sakral juga menjalankan ritual *napak pertiwi* (memijak bumi) di saat upacara *piodalan pura* (ulang tahun tempat suci) berlangsung. Pelaksanaanya sesuai tradisi desa adat setempat, bisa berlangsung tepat tengah malam, pagi hari, sore atau malam hari. Di Pura Natarsari Apuan Baturiti-Tabanan ritual Barong sakral *nampak pertiwi*, tepat diselenggarakan tengah malam, bertempat di *jaba* (mandala) tengah Pura Natarsari. Di Desa Adat Tegal Darmasaba-Badung, Barong sakral ritual *napak pertiwi* dipertunjukan pada malam hari dengan cara prosesi arak-arakan seluruh barong berkeliling desa. Di Pura Pucak Padangdawa dilaksanakan ritual *Paruman Tapakan* Barong sehari penuh, yaitu di hari *Bhuda Kliwon Pegatuakan*. Di setiap desa adat di Bali yang memiliki barong, tentu mereka mempunyai tradisi dan tata aturan yang dijalankan sebagai

wujud penghormatan terhadap barong yang disucikan. Beberapa contoh seni pertunjukan Barong sakral di Bali sebagai pusat dunia koleksi yang disucikan oleh masyarakat penyangganya, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 8.1 *Tapakan* Barong Ratu Ngurah Sakti Desa Sibanggede, saat *napak pertiwi* di Pura Dalem Srijati-Sibanggede Badung-Bali (Dokumen, I Wayan Dana, 2011).



Gambar 8.2 *Tapakan* Barong peserta ritual *Paruman* Barong se-Bali Tengah di Pura Pucak Padangdawa (Dokumen, I Wayan Dana, 2008).



Gambar 8.3 *Tapakan Barong Ratu Gede Tegal* ketika ritual *Ngelawang* di seputar Desa Tegal Darmasaba-Badung (Dokumen, I Wayan Dana, 2007).



Gambar 8.4 *Tapakan Barong Ratu Gede Tegal* pada posisi lain, ketika ritual *Ngelawang* di seputar Desa Tegal Darmasaba-Badung (Dokumen, I Wayan Dana, 2007).



Gambar 8.5 Tampak sebagian peserta *Paruman Tapakan Barong* di Pura Natarsari Apuan, Baturiti-Tabanan
(Dokumen, I Wayan Dana, 2006)



Gambar 8.6 *Tapakan Barong Nawasanga* Pura Pucak Padangdawa ketika pertunjukan ritual *Ngelawang* menuju Pura Puser Tasik Marga-Tabanan (Dokumen, I Wayan Dana, 2007).